Содержание

Что такое Ролевая Игра 4
Глава 1: Играя в Игру 6
Основные Правила 6
Характеристики 6
Игровые Кости 6
Основная механика 7
Проверка Навыков 7
Проверка Характеристик 7
Степени Успеха или Неудачи 8
Длительные Проверки 8
Встречные Проверки 8
Сложность проверки 8
Помощь 9

Глава 2: Создание персонажа 10
Шаг 1: Выбор расы 10
Гномы 10
Эльфы 11
Полурослики 11
Огры 12
Люди 13
Доступ к Происхождению, Профессии и Роли 13
Шаг 2: Выбор происхождения 15
Шаг 3: Выбор Профессии 19
Шаг 4: Выбор Роли 22
Шаг 5: Трата опыта и выбор снаряжения 24
Шаг 6: Оживление персонажа 27
Элитные звания 29
Жрец 30
Заклинатель 30
Инквизитор 32
Колдун 34
Колдун Хаоса 34
Командир 35
Некромант 37
Неприкасаемый 37
Паладин 39
Священник 40
Чародей 42
Дополнительные правила: Товарищи 43
Товарищи в Бою 45
Выполнение Приказов 45
Специальные Ситуации 46
Приобретение Товарищей и Приказов 47
Основные Приказы 47
Пассивные Приказы 52
Приказы Ветеранам 54

Глава 3: Навыки 56
Использование навыков 56
Создание Предметов 58
Описание навыков 59
Академические Знания (Интеллект) 60
Акробатика (ловкость) 60
Атлетика (Сила) 61
Безопасность (Интеллект) 61
Внимательность (Восприятие) 62
Выживание (Восприятие) 62
Допрос (Воля) 63
Запретные Знания (Интеллект) 64
Запугивание (Воля) 64
Знание Языков (Интеллект) 65
Командование (Харизма) 65
Ловкость Рук (Ловкость) 66
Логика (Интеллект) 66
Магическая Чувствительность (Восприятие) 67
Медицина (Интеллект) 67
Механика (Интеллект) 69
Обман (Харизма) 69
Общие Знания (Интеллект) 70
Ориентирование (Интеллект) 70
Очарование (Харизма) 71
Парирование (Рукопашный навык) 71
Подозрительность (Восприятие) 71
Ремесло (Интеллект) 72
Сбор Слухов (Харизма) 72
Скрытность (Ловкость) 73
Торговля (Интеллект) 73
Уворот (Ловкость) 74
Управление (Ловкость) 74

Глава 4: Таланты и Черты 75
Таланты 75
Черты 104

Глава 5: Оружейная 109
Доступность и Влияние 109
Оружие 112
Свойства оружия 113
Стрелковое Оружие 118
Арбалеты 118
Луки 118
Метательное 118
Огнеметное 119
Пороховое 120
Гранаты 120
Рукопашное Оружие 122
Древковое 122
Мечи 122
Молоты 122
Топоры 122
Цепы 124
Щиты 124
Модификации Оружия 125
Нестандартные боеприпасы 129
Защитное Снаряжение 131
Броня 131
Обереги 132
Снаряжение 133
Одежда 133
Емкости и Сумки 134
Пища, Алкоголь и Наркотики 135
Яды 138
Источники Света 138
Инструменты 139
Протезы и Аксессуары 142
Кони и Их Снаряжение 143
Услуги 145
Домашние Животные 147
Особенности Конструкции 148

Глава 6: Магия 152
Использование Заклинаний 153
Заклинания 160
Младшая Магия 160
Заклинания Младшей (Тайной) Магии 160
Заклинания Младшей (Священной) Магии 162
Заклинания Младшей (Колдовской) Магии 163
Малая Магия 165
Тайные Знания 166
Знание Жизни 166
Знание Зверей 169
Знание Металла 172
Знание Небес 175
Знание Огня 178
Знание Света 181
Знание Смерти 184
Знание Теней 186
Тёмные Знания 189
Знания Хаоса 190
Знание Некромантии 194
Священные Знания 197
Знание Верены 197
Знание Зигмара 198
Знание Мананна 200
Знание Мирмидии 201
Знание Морра 202
Знание Ранальда 204
Знание Таала и Рии 205
Знание Ульрика 206
Знание Шалльи 208

Глава 7: Бой 210
Структурированное Время 210
Ход 212
Действия 212
Использование Действий 212
Атака 220
Безоружный Бой 222
Сражение с Двумя Оружиями 222
Обстоятельства Боя 223
Ранения 226
Здоровье 226
Усталость 227
Урон Характеристик 227
Верховой Бой 236
Специальные Действия Верховой Езды 236
Сражение Верхом 238
Состояния и Критические Эффекты 238
Черты Скакунов 240
Создание Новых Скакунов 241
Состояния и Особый Урон 242
Ампутированные Конечности 242
Бесполезные Конечности 242
Бессознательность 242
Вакуум 242
Контузия 242
Кровотечение 243
Оглушение 243
Огонь 243
Ослепление 243
Падение 243
Удушье 243
Болезни 244
Лечение 246
Скорость 246
Структурированное и Повествовательное Время 246
Прыжки в Длину и Высоту 248
Лазанье 248
Плаванье 249
Перенос, Поднятие и Толкание Вещей 249
Освещение 250
Полет 251

Глава 8: Повествование 252
Повествовательное Время 252
Сцены 252
Решения, Проверки и Последствия 255
Влияние и Незаметность 256
Влияние 256
Незаметность 258
Социальное Взаимодействие 264
Отношение 264
Личность 264
Расследование 267
Зацепки 268
Направления 269
Ведение Расследования 271
Страх, Безумие и Проклятье 272
Очки Безумия и Скверны 272
Страх 272
Безумие 273
Снятие Безумия 280
Скверна 282
Роль Судьбы 286
Очки Судьбы 286
Запас очков Судьбы 286
Использование Очков Судьбы 286
Персонажи Подкрепления 287
Влияние и Персонажи Подкрепления 287

Глава 9: Мастер 289
Как быть Мастером 289
Группа 289
Роль Мастера 290
Задачи Мастера 290
Подготовка к Игре 290
Начало Игры 291
Использование Проверок 292
Исправление 292
Создание Инквизитора 293
Боевые Сцены 295
Начало Сцены 295
Использование Сцены 296
Завершение Сцены 297
Повествовательные Сцены 298
Повествовательные Инструменты 298
Социальные Сцены 299
Сцены Исследований 302
Приключения 303
Типы Приключений 303
Связывание Сцен 303
Управление Расследованиями 304
Награды 306
Измеряемые Награды 306

Неизмеряемые Награды 309
Последствия 309
НИП и Противники 310
Создание и Балансировка Сцен 310
Использование НИП 310
Создание Боевой Сцены 310
Орды 312
Использование Орд 312
Атакуя Орду 312
Атаки Ордой 313
Создание Орды 313
Формации 313
Структура Формации 313
Формации в Бою 314
Слом Единства 315
Команды 316
Демоническое Оружие 318
Владение Демоническим Оружием 318
Создание Демонического Оружия 319
Демонические Сосуды 322
Природа Демонических Сосудов 322
Создание Демонического Сосуда 322
О создании Демонического Сосуда 325
Использование Демонических Сосудов 326
Демоническая Одержимость и Экзорцизм 327
Одержимость в Кампании 327
Одержимые Персонажи 328
Экзорцизм 329
Темные Соглашения 330
Сделки с Тьмой 330
Соглашения и их Эффекты 331
Расплата 333
Принцы Демонов 334
Как Никакой Другой Враг 334
Рожденный со Смертной Душой 334
Создание Принца Демонов 335
Игра Демоническими НИП 338
Демоны Кхорна 338
Демоны Тзинча 338
Демоны Нургла 338
Демоны Слаанеш 339
Привязка Демонов 339
Демонические Имена 339
Демонические Числа 340
Магия и Реальный Мир 341
Тонкая Вуаль 341
Разлом Хаоса 341
Демоническое Вторжение 342
Создание Подсюжета 343
Использование генератора подсюжетов 343
Создание новых приключений 347
Создание Культов 348
Происхождение Культа 348
Лидеры Культа 348
Основы Культа 350
Покровитель Культа 352
Наследие Чужаков 353
Создание Наследия Чужаков 353
Артефакты 358
Проклятые Предметы 358
Древние Реликвии 362
Демоническое Наследие 364
Таблица 9–40: Дары Хаоса 367
Таблица 9–41: Мутации Хаоса 368

Что такое Ролевая Игра

Ролевая игра представляет из себя повествование, в котором игроки принимают участие в качестве главных героев, создав своё альтер-эго, при помощи которого они могут жить в этой вселенной и формировать своими решениями её историю. На протяжении всего хода игры, игроки будут путешествовать, проводить захватывающие исследования и интенсивные сражений. Данная книга представляет собой набор правил, который поможет в создании повествования. В дополнение к правилам, каждая ролевая игра состоит из трех основных элементов: Игроки, Мастер, и само Приключение.

Персонажи Игроков

Каждый игрок создает персонажа, который будет одним из главных героев в приключении. Эти персонажи будут центром приключения, и весь повествовательный процесс будет зависеть от их решений. Во время игры каждый игрок определяет, как будет вести себя персонаж, какие он будет принимать решения в соответствии с его характером, мотивацией, обстановкой и даже настроением. Тем временем Мастер, используя правила игры, будет реализовать поступки героев, и рассказывать об их влиянии на историю.

Мастер

Единственный, кто не создает персонажа - тот, кто решил стать Мастером. Мастер берет на себя роль «голоса за кадром», ведя повествование, выносит решения относительно действий персонажей и реакции на них окружающего мира. Он отвечает за создание приключения, отвечает на вопросы игроков и их персонажей во время игры, управляет всеми неигровыми персонажами (НИП, персонаж, которым не играет игрок) и выносит решения, в том числе и по тем вопросам, принципы принятия которых не раскрыты в правилах

Приключение

Приключение представляет собой основную конструкцию мира, историю, и проблемы, с которыми сталкиваются игроки, то, как они участвуют в игре. По сути, приключение представляет собой ряд мест, персонажей и событий, с которыми игроки сталкиваются, как они могут принимать решения и каких результатов добьются в ходе игры. Мастер отвечает за всё приключение, принимает все решения в соответствии с правилами игры, особенностями приключения и здравым смыслом. Есть три различных способа для подготовки приключений:

- Готовые приключения и кампании, которые можно найти в интернете, взять у друзей или купить в магазине.
- Основываться на существующем или воображаемом мире, использовать части уже готовых приключений, дополнительные материалы и применяя чужой игровой опыт и наработки.
- Самостоятельно разработать и скомпоновать свою собственную вселенную, которая будет использовать механизмы из данных правил и любые, какие пожелает Мастер, заимствования.

С чего начать?

Независимо от того, будете вы игроком или Мастером, все участники должны ознакомиться с Главой 1. После чего те, кто собирается участвовать в качестве Игроков, должны обратить свой взор на Главу 2, где описано, как происходит создание персонажа. Мастеру же необходимо будет ознакомиться с Главой 9, где подробно описаны инструменты, при помощи которых он сможет создавать повествование, а также прочие аспекты игры, которые предназначены специально для его внимания.

Что есть в книге?

В данной книге имеется вся информация из Основной книги правил, а также дополнениях, вся информация структурирована по главам:

Глава 1: Играя в Игру

В этой главе приведены основные правила и механики, характеристики, которые имеют все персонажи, а также, как совершать проверки, чтобы определить успех иили неудачу в действиях персонажа.

Глава 2: Создание персонажа

Здесь игроки узнают, как создавать их персонажей, выбирая расу, происхождение, профессию и роль. Также здесь приведены Элитные Звания для персонажей с особыми способностями, а также дополнительные правила для Товарищей.

Глава 3: Навыки

Навыки отображают способности персонажа совершать действия, которые требуют опыт и подготовку. Они могут быть известны как до приключения, так и быть обретены в его процессе.

Глава 4: Таланты и Черты

В этой главе рассматриваются общие таланты, доступные для персонажей. Таланты - это специальные способности, многие из которых дающие определенные преимущества или бонусы для навыков. В отличие от навыков, таланты всегда активны и не требует проверок для использования. В этой главе также описаны черты, представляющие особые способности, характерные для обитателей этого мира.

Глава 5: Оружейная

Персонаж в своих приключениях должен быть готов ко всему, а значит, ему пригодится оружие, доспехи и особые инструменты, которые приведены в этой главе.

Глава 6: Магия

Прокляье или благословение, но некоторые люди могут использовать магические силы, чтобы поразить своих врагов молнией или испепелить одним лишь взглядом. Эта глава включает в себя правила и описания заклинаний, а также опасности, которые может навлечь чародей, при их использовании

Глава 7: Бой

Конфликт пронизывает жизнь в этом мрачном мире, и эта глава охватывает правила боевых действий, а также правила движения.

Глава 8: Повествование

Персонажи не тратят все свое время на битву, и большую часть приключения тратят на изучение мира, расследование загадок и решения огромного спектра задач, которые можно решить без боя. В этой главе представлены правила, необходимые для решения подобных задач, наряду с правилами Страха, Безумия и Скверны, а также руководство по использованию очков Судьбы и персонажей Подкрепления.

Глава 9: Мастер

Мастер сопровождает других игроков через приключение, создавая повествование и отображая действия персонажей на игровой мир. В этой главе приведены рекомендации о создании сцен, как боевых, так и небоевых, а также способы регулировки сложности игры, создания кампаний, отыгрыша НИП. Данная глава, а также главы после предназначены только для Мастера, так как они раскрывают многие секреты, зная которые игроки могут потерять нить интриги и испортить себе приключение.

Глава 10: Дополнительные материалы

В этой главе приведены дополнительные материалы, которые может использовать мастер в своей игре: Создание Демонического оружия, Демонов, использование Демонических слуг, правила одержимости, Темные Договоры, а также создания Культов и Руин, генерации сюжетов и подсюжетов, правила использования формаций, орд и товарищей, а также конного боя.

Глава 1: Играя в Игру

Основные Правила

Правила в ролевой игре существуют, чтобы обеспечить основу для игроков, используя кубы, чтобы определить, что происходит, когда игроки объявляют свои действия. Основные правила устанавливают десять характеристик, которые имеют персонажи, а также основную механику, каоторая используется для определения успешности выполняемой задачи. При помощи этой механики игрок может определить не просто факт удачи или неудачи выполняемого действия, но также и степени, насколько хорошо или плохо он справился (или не справился).

Что такое Ролевая игра?

Ролевая игра представляет из себя повествование, в котором игроки принимают участие в качестве главных героев, создав своё альтер-эго, при помощи которого они могут жить в этой вселенной и формировать своими решениями её историю. На протяжении всего хода игры, игроки будут путешествовать, проводить захватывающие исследования и интенсивные сражений. Данная книга представляет собой набор правил, который поможет в создании повествования. В дополнение к правилам, каждая ролевая игра состоит из трех основных элементов: Игроки, Мастер, и само Приключение.

Характеристики

Каждая из характеристик персонажа отображает его ментальный или физический потенциал. В данных правилах характеристики персонажей варьируются от 1 до 100, притом, чем выше характеристика – тем лучше. Характеристики используются в большинстве действий игрока: как проверка навыков, так и специфичных действий. Характеристики могут изменяться в зависимости от наличия определенных навыков, временных факторов, либо же при перманентном их увеличении либо уменьшении от влияния определенных обстоятельств.

Бонусы Характеристик

В дополнение к самой характеристики, имеется понятие Бонус Характеристики, который является количеством десятков в значении самой характеристики (для Силы 45 Бонус Силы будет равен 4).

Далее в тексте при обозначении именно Бонуса Характеристики, будет использоваться заглавная Б и следом сокращенное наименование самой характеристики, например, Бонус Силы будет выглядеть как БСил.

Рукопашный Навык (РН)

Рукопашный навык, используемый во время ближнего боя и рукопашных проверках на владение холодным оружием.

Стрелковый Навык (СН)

Стрелковый навык, характеризующий точность персонажа при использовании стрелкового вооружения.

Правило номер Ноль:

Слушайте Мастера. Никто не люби долгие споры по правилам, во время сессии окончательный вердикт устанавливает именно Мастер, доверяйтесь и принимайте его решения. Все спорные вопросы имеет смысл обсуждать уже после сессии.

Сила (Сил)

Сила, отображающая физическую силу персонажа.

Стойкость (Ст)

Стойкость, говорящая о здоровье персонажа, его стойкости и сопротивляемости различным эффектам.

Ловкость (Лов)

Ловкость, характеризующая скорость, рефлексы, чувство равновесия.

Интеллект (Инт)

Интеллект, отвечающий за общие знания персонажа, его ум и проницательность.

Восприятие (Вос)

Восприятие, характеризующее чувства внимательности и наблюдательности персонажа.

Воля (Вол)

Воля, отвечающая за ментальную силу и гибкость, стойкость к воздействию магических эффектов.

Харизма (Хар)

Харизма, отвечающая за общительность, лидерские качества и убедительность персонажа.

Влияние (Вл)

Влияние, показывающее связи персонажа, его репутацию и ресурсы.

Игровые Кости

Для игры используется десятигранник. Существует три вида наиболее часто используемых бросков: d10, d5 и процентник - d100.

Бросок d10: игрок или Мастер совершает количество бросков десятигранников, равное указанному перед «d» числу и складывает выпавшие значения для получения итогового результата. Например, при броске 3d10 необходимо бросить три куба и сложить результаты (в итоге получится значение от 3 до 30). Если перед «d» нет цифр, значит бросок требуется только один.

Бросок d5: Бросок совершается аналогично d10, однако при определении выпавшего значения следует разделить выпавшее на два и округлить вверх. В итоге получится результат от 1 до 5 на каждом кубе.

Бросок процентника (d100): Когда требуется процентник, Мастер или игрок получает значение от 1 до 100, используя два десятигранника. Первый (определяется до броска) будет отображать десятки, а второй - единицы. При выпадении двух нолей считается, что в результате получен результат 100. Такие проверки обычно записываются как d100.

Иногда правила просят совершить првоерку с модификатором, например 2d10+5 или 1d5-1. В этом случае к результату бросков добавляется или вычитается значение модификатора для получения конечного результата. Обратите внимание, что, если конечный результат меньше нуля, то он считается равным нулю (если в правиле не указано иное).

Иногда, специальное правило может позволить игроку повторно бросить кости. Когда это происходит, необходимо использовать второй результат, даже если он хуже, чем первоначальный результат.

Округление и умножение

Округление значения всегда происходит вверх, даже если результат меньше половины (0,0001 = 1).

Умножение значений применяется следующим образом: если существует несколько множителей, изменяющих значение, отбрасывайте от каждого, кроме первого, единицу из значения умножения, а сами множители складывайте: так, три множителя x2, x3 и x5 превратятся в x8(2+2+4).

Основная механика

При любой проверке следует пройти три шага:

1) Определить характеристику, по которой следует пройти тест.

2) Применить модификаторы, положительные – прибавить, отрицательные – вычесть из значения, определенного в первом пункте.

3) Совершить бросок кубов, если результат выше, чем значение, определенное во втором пункте – тест провален, иначе – пройден.

Определение Характеристики

Мастер выбирает характеристику или навык (характеристика, модифицированная путем тренировок), наиболее подходящую для выполнения поставленной задачи. После этого игрок называет значение данной характеристики или навыка, указанное в его листе персонажа. Это значение будет представлять собой число от 1 до 100.

Применение Модификаторов

Мастер определяет любые модификаторы, которые влияют на проверку, как положительные, так и отрицательные. Модификаторы отражают присущую сложность задачи, а также ситуационные условия, которые влияют на успешность выполнения задачи. Для получения конечного результата необходимо сложить все модификаторы. Затем, Мастер добавляет окончательный модификатор к значению характеристики или навыка, чтобы получить целевое значение, используемое для совершения проверки. Вполне возможно, что целевое число будет больше 100 или меньше 0, но, как правило, оно находится в пределах от 1 до 100.

Бросок Кубов

Игрок делает бросок d100, как описано в разделе Игровые Броски. Если выпавшее значение меньше или равно требуемому числу, то проверка проходит успешно. В противном случае, проверка провалена. Если на процентнике выпала 1, тест автоматически завершается успешно, даже если целевое число меньше 1. Таким же образом, если результат равен 100, то тест автоматически провален, даже если целевое число превышает 100.

Проверка Навыков

Проверка навыка - наиболее распространенная проверка. в правилах существует большое количество навыков, за каждый из которых отвечает определенная характеристика, например, за Уворот отвечает Ловкость, а за Обман – Харизма. Сам тест проводится как обычно: игрок определяет требуемую характеристику, добавляет все бонусы и вычитает штрафы, для определения требуемого результата, после чего бросает кубы и сравнивает полученный результат. Если выпало значение, равное или меньше, чем требуется - значить проверка пройдена и персонаж смог осуществить задуманное. Тест будет существенно проще, если персонаж тренировал данный навык, иначе накладывается штраф на проверку -20, в дополнение к прочим штрафам. Более подробную информацию можно найти на странице 94.

Навыки, Таланты и Черты

Каждый персонаж имеет, помимо характеристик, определенный набор навыков, талантов и черт, отображающие его подготовку, умения и способности. Навыки – это общие способности, такие как знание языка, умение управлять транспортным средством, которые отражают общую подготовку персонажа. Таланты – это узконаправленные возможности персонажа, которые он приобрел в прошлом или оттачивал ранее: Быстрое выхватывание – талант, отвечающий за возможность молниеносно выхватить оружие из кобуры. Наконец, черты – это свойства, которые персонаж имел с рождения, получил в результате мутации или особых обстоятельств, например – Темное зрение, позволяющее видеть в полной темноте, чем не может похвастаться любой человек. Для дополнительной информацией можно обратиться к Главам 3 и 4 дать уже после сессии.

Проверка Характеристик

Иногда случается так, что необходимо совершить проверку, не подразумевающую использования какого-либо определенного навыка или его тренированности, либо воздействие идет на конкретную характеристику персонажа – его стойкость или силу воли. Выломать дверь, или сопротивляться воздействию пыток – примеры подобных тестов (Сила и Воли соответственно).

Таблица 1-1 Примеры проверок характеристик

Характеристика	Пример проверки
Рукопашный навык	Атака рукопашным оружием
Стрелковый навык	Атака стрелковым оружием
Сила	Выбивание двери, толкание валуна, удержание захвата
Стойкость	Проверка устойчивости к яду, экстремальным температурам, мутациям, голоду
Ловкость	Определение инициативы в бою, поддержание равновесия, движение через труднопроходимую местность
Интеллект	Вспоминание определенной детали, определение семейного древа , собирание паззла, решение задачи
Восприятие	Обнаружение скрытого противника, поиск секретной двери, оценка отношения человека
Воля	Сопротивление пыткам или психическим силам, колдовство
Харизма	Обман или убеждение персонажа, проявление артистизма и красочного выступления, внушение доверия
Влияние	Приобретение вооружения, получение помощи и услуг

Пример

Персонаж пытается выдать себя за торговца. Мастер заявляет, что в данном случае требуется проверка Обмана. Если навык Обмана у персонажа не тренирован, значит тот получает штраф -20, а значит, при Харизме 53 персонаж сможет успешно пройти проверку, если выбросит 33 или меньше.

Степени Успеха или Неудачи

При многих проверках достаточно знать, пройден тест или нет. Однако есть ряд проверок, в которых необходимо знать, насколько хорошо у персонажа получилось его действие, либо напротив, как сильно он провалил проверку.

Наиболее часто это важно в проверках социальных навыков, а также в некоторых боевых ситуациях. Подсчет степеней ведется следующим образом: Если тест пройден, а на кубике выпало меньшее или равное требуемому значению – начисляется одна степень успеха (СтУ). Также по одной СтУ начисляется за разницу между десятками у требуемого и выпавшего числа. С другой стороны, если результат броска выше, чем требуемое значение – начиляется одна степень неудачи (СтН). Также он аналогично получает по одной степени за разницу в десятках данных значений.

Пример

При проверке стрельбы игрок, имеющий характеристику Стрелкового Навыка 51, бросил 13, он получает одну степень за прохождение теста и еще четыре за разницу в количестве десятков (5-1). При Стрелковом навыке 51 на кубике выпало 97 – игрок получает одну степень неудачи за провал проверки и еще четыре за разницу (9-5).

Длительные Проверки

Также существуют случаи, когда персонаж должен выполнить столь трудоемкую задачу, что потребуется много времени для её решения. В этом случае мастер может использовать несколько проверок навыка для получения конечного результата в выполнении подобной задачи. Данная проверка будет являться Длительной. Обычные проверки не требуют подобных усложнений, однако, в зависимости от ситуации, Мастер может совершить данную проверку.

Встречные Проверки

Иногда персонаж совершает действия, на результат которых влияют навыки другого персонажа. В данной ситуации используется Встречная проверка. Для нее оба персонажа совершают свою обычную проверку и в зависимости от результатов определяется победитель:- если оба прошли тест, побеждает тот, у кого больше степеней успеха. Если степеней успеха равное число, победит тот, у кого больше бонус данной характеристики. Если и здесь равенство, побеждает тот, у кого меньший результат на кубовке.-

если оба провалили тест, может быть два решения: запрещается повторная проверка и решается, что ничего не произошло, либо оба персонажа перебрасывают броски, пока не будет определен победитель. Данное решение должен принимать Мастер.

Пример

Крадущийся персонаж пытается проскользнуть мимо стражника. В этом случае навык Скрытности против Внимательности. Тренированная скрытность при ловкости 34, на броске 22, две степени успеха. Стражник при внимательности 46 бросил также 22, однако получил 3 степени успеха, а значит – проврека провалена и стражник обнаруживает крадущегося персонажа.

Автоматический успех или неудача

Многие действия персонажа могут быть осуществлены без проверки – движение, дыхание, вождение автомобиля и разговор в обычных условиях будут осуществлены без особых трудностей. Также нет необходимости проводить тест, при провале которого не наступает негативных последствий и его можно будет легко повторить без потерь ко времени. С другой стороны, некоторые тесты могут быть настолько сложны, что мастер не даст совершать проверку теста, т.к. даже натуральная единица не сможет никак повлиять на его прохождение (нахождение в воде на глубине в 500 метров без защитной капсулы, попытка удержать на плечах многотонную скалу).

Сложность проверки

Даже две одинаковые проверки могут иметь разную сложность в зависимости от множества факторов. Прятаться от стражника без факела в лесу поздно ночью, или на равнине при свете дня – две большие разницы. Однако на вопрос – насколько велика данная разница – придется ответить Мастеру. Правильного определения, в кампаниях приведены в каждой ситуации определенные значения штрафов и бонусов, а в прочих ситуациях Мастеру следует решить, насколько сложна или проста поставленная задача, для помощи в этом деле существует следующая таблица (впрочем, стоит учитывать, что общий результат после подсчета и вычитания бонусов и штрафов не может превышать значения в 60):

Таблица 1-2: Сложность проверки

Сложность	Модификатор проверки
Элементарный	+60
Очень легкий	+50
Легкий	+40
Очень простой	+30
Простой	+20
Привычный	+10
Средний	+0
Непривычный	-10
Тяжелый	-20
Очень тяжелый	-30
Сложный	-40
Очень сложный	-50
Невероятный	-60

Пример

Если персонаж что-то хочет разыскать в темноте ночи, Мастер может решить, что это тяжелая проверка и наложит штраф -20. В этом случае игрок с Восприятием 30, получивший при проверке результат 15 в дневное время суток лгко бы нашел необходимый предмет, но ночью его попытка не увенчалась бы успехом.

Помощь

Игрокам может понадобиться каждая степень успеха в какой-либо проверке, так что они могут захотеть приложить максимум усилий к решению конкретной задачи.

В данном случае (с разрешения Мастера) игроки, не совершающие проверку, могут попытаться помочь тому игроку, который пытается в ней преуспеть. В этом случае главный исполнитель проходит проверку как обычно, однако за каждого помогающего персонажа он получает бонус +10.

Предел помощников

При оказании помощи персонажу, следует учитывать ряд ограничений:- для оказании поддержки в прохождении теста на навык, оказывающий поддержку обязан иметь данный навык тренированным (страница 80);

- для оказания поддержки помогающий персонаж должен быть в состоянии оказать эту поддержку (ограничений можно спросить у Мастера);

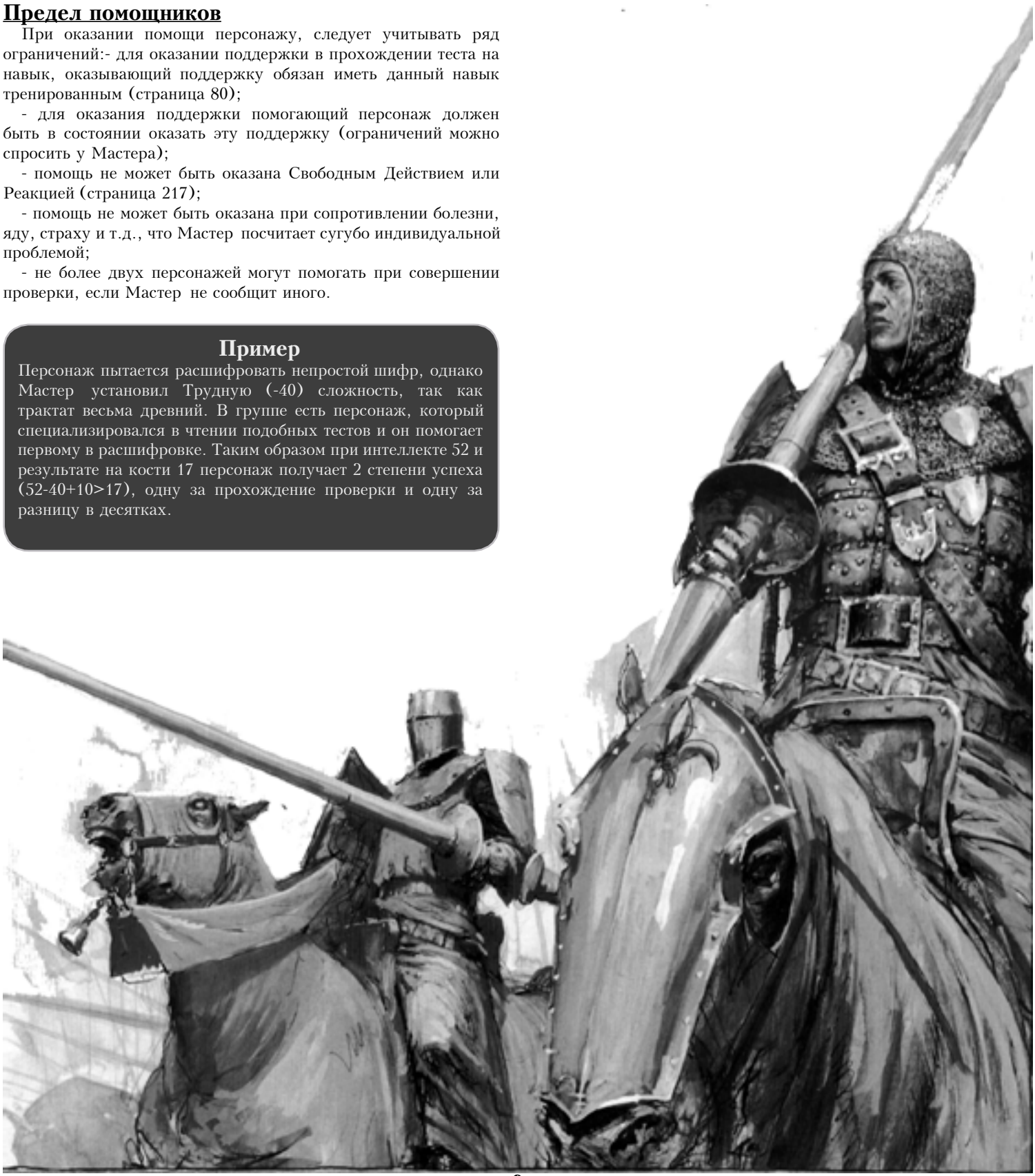
- помощь не может быть оказана Свободным Действием или Реакцией (страница 217);

- помощь не может быть оказана при сопротивлении болезни, яду, страху и т.д., что Мастер посчитает сугубо индивидуальной проблемой;

- не более двух персонажей могут помогать при совершении проверки, если Мастер не сообщит иного.

Пример

Персонаж пытается расшифровать непростой шифр, однако Мастер установил Трудную (-40) сложность, так как трактат весьма древний. В группе есть персонаж, который специализировался в чтении подобных тестов и он помогает первому в расшифровке. Таким образом при интеллекте 52 и результате на кости 17 персонаж получает 2 степени успеха (52-40+10>17), одну за прохождение проверки и одну за разницу в десятках.



Глава 2: Создание персонажа

Создание персонажа

Игроки для игры создают себе не простых обывателей, а отмеченных самой Судьбой героев, которым предстоят великие свершения (если на то будет воля Мастера). Им предстоит встретить грозные опасности, распутывать коварные интриги и исследовать необычные земли и подземелья. В зависимости от сюжета, они могут как служить благородному лорду, странствовать по миру или даже грабить караваны. В любом случае, их персонажи имели перед своими приключениями определенное прошлое, свою биографию, которая имеет отражение в игромеханике. В прошлом персонаж мог жить в горном монастыре, где он проповедовал веру в богов, либо же в военном лагере, совершенствуя своеё владение оружием, а, быть может, он был благородным лордом, которого изгнали изи его земель? В этой главе вам предстоит определить прошлое и будущее вашего персонажа.

Шаг 1: Выбор расы

На этом шаге игрок определяет, какой расыбудет его персонаж. В мире существует множество разнообразных представителей различных рас, от древних эльфов до молодой расы людей. Этот шаг поможет определить стартовые характеристики, особенности и черты.

Шаг 2: Выбор происхождения

На этом шаге игрок определяет, в какой местности родился персонаж, и, вероятно, провел большую часть своей жизни. Он может определить его внешность, манеры и взгляд на мир в целом.

Шаг 3: Выбор профессии

Игроку предстоит решить, какой профессии себя посвятил персонаж в прошлом, чем он занимался, какие навыки он получил и какими умениями обладает.

Шаг 4: Выбор роли

Если предыдущие шаги отображали то, кем был персонаж, то роль – то, что из себя представляет персонаж в настоящее время, тот путь, который ему предстоит пройти в процессе игры.

Шаг 5: Трата опыта и выбор снаряжения

На этом этапе игрок выбирает способности персонажа, тратит стартовый опыт и может приобрести, в дополнение к стартовой, экипировку.

Шаг 6: Оживление персонажа

Последний шаг, но не по значению: следует оживить персонажа, придумать ему имя, внешность, характер, как он встретился со своими товарищами и так далее

Шаг 1: Выбор расы

Процесс создания персонажа начинается с важного вопроса: какой расой вы хотите играть? В ролевой игре вы можете выбирать из пяти: гном, эльф, полурослик, огр и человек. У каждой из них свои сильные и слабые стороны. Далее описаны все расы. Прочитав про них, выберите ту, которая вам больше всего понравилась. После этого переходите к определению происхождения.

Выбранная раса определяет начальные характиристики и черты, а также модифицирует величину Здоровья персонажа и может предоставлять особые способности. Для каждого окружения характерны следующие игромеханические детали:

- **Стартовые Характеристики:** заложенные в расу стантовые характеристики, которые в дальнейшем модифицируются происхождением.
- **Модификатор Здоровья:** это число отражает модификатор здоровья, который повлияет на запас очков Здоровья, определяемый на Шаге 2: Выбор Происхождения.
- **Модификатор Очков Судьбы:** это число отражает модификатор количества Очков Судьбы, который повлияет на начальный запас Очков Судьбы, определяемый на Шаге 2: Выбор Происхождения.
- **Расовые Особенности:** Особые способности любого представителя выбранной расы.

Гномы

Гномы — низкая, но крепкая и выносливая раса воинов и ремесленников. Большинство из них живет в подгорных державах, и их шахты уходят глубоко под землю. Гномов легко узнать по их плотным фигурам, длинным волосам и густым бородам. Они грубые и несдержанные, а их свойство затаивать обиду вошло в легенды. Однако гномы отважны и всегда верны друзьям и союзникам. Они пытаются защитить то, что осталось от их горных королевств от орков, гоблинов и другой мрази. Гномы тесно связаны с людьми Империи, и многие из них вошли в имперское общество.

Предыстория

Гномы — древняя раса. Задолго до появления людей они жили в регионе, где сейчас расположена Империя, и построили великие города под Краесветными горами. Их гордая цивилизация раскинулась по всему Старому Свету. Их шахты уходили глубоко под землю, где они добывали ценные металлы и камни. Их мастера производили чудесные предметы и накладывали на них Волшебные руны. Артиллерией и топорами их армии сокрушали войска Хаоса и других врагов. Цивилизация гномов блистала, но вечно это продолжаться не могло.

Сами того не желая гномывтянулись в междоусобицу высших и темных эльфов. Высшие эльфы и гномы, которые когда-то вместе сражались с Хаосом, вступили в длинную и жестокую войну, известную как Война Возмездия. После многих сражений гномы победили, но их радость была недолгой. Серия вулканических извержений и землетрясений прошла по Краесветным горам.

У гномов, ослабленных после крупных потерь в войне, начались беспорядки. Орки, гоблины, тролли и другие злобные существа атаковали остатки их империи. С тех пор гномы постоянно воюют. Они часто побеждают, особенно после того, как объединились с Зигмаром (основателем Империи), чтобы сокрушить зеленокожих у перевала Черного огня. Однако гномы Краесветных гор всегда живут на грани войны. Неудивительно, что многие из них селятся в Империи. Их ценят как горожан за их ремесленные навыки и через них налаживают контакты с их горными сородичами.

Советы по отыгрышу

Гномы очень строгие и буквальные во всех вещах, если только они не пьяны. Они разговаривают густым басом и у них рубленая манера речи. В языке гномов нет места метафорам и сравнениям, поэтому гномы часто путаются в «пышных» речах людей и эльфов. Гномы прямолинейны, практичны и решительны в своих словах и поступках.

ГНОМ

- Стартовые Характеристики:

Рукопашный навык (РН)	25
Стрелковый навык (СН)	20
Сила (Сил)	20
Стойкость (Ст)	30
Ловкость (Лов)	15
Интеллект (Инт)	20
Восприятие (Вос)	20
Воля (Вол)	25
Харизма (Хар)	10
Влияние (Вл)	10

- Модификатор Здоровья:
Персонаж начинает с +5 Здоровья
- Модификатор Очков Судьбы:
Персонаж начинает с -1 Очком Судьбы
- **Расовые Особенности:**
Дети Гор: Каждый гном получает черты Неестественаня Стойкость (1) и Сила (1), Устойчивый
Отрицание Магии: Гномы не могут иметь Элитные Звания Чародей, Колдун или Жрец, а также черту Чародей и Магический Уровень, но получают талант Сопротивление (Магия) 2 уровня

Эльфы

Эльфы — гибкая и изящная раса, которую легко отличить по остроконечным ушам и ястребиным чертам лица. У них славная, но трагичная история, и они известны своим умением обращаться с луком, знаниями и магией. Эльфы от рождения понимают пути природы, особенно леса и моря. Они презирают тех, кто посягает на природную чистоту, будь то горделивые люди, жадные гномы или злые орки. Они могут показаться отчужденными и равнодушными, но, тем не менее, за века во имя всемирного добра уже погибло намного больше эльфов, чем представителей других рас.

Предыстория

В конце Войны Возмездия, известной среди эльфов как Война Бороды, высшие эльфы отплыли в Ультуан — их островное государство посреди моря — чтобы противостоять темным эльфам. Однако были среди них те, кто не покинул Старый Свет. Часть из них объявила о своей независимости королю-фениксу высших эльфов, а другие продолжали бороздить моря, порой торгуя с развивающимися нациями людей.

По всей Империи в лесах скрыто много эльфийских анклавов, самый крупный из которых находится в Лорелорнском лесу к северо-западу от великого города Мидденхайм. Хотя их земли лежат в пределах Империи, эльфыне признают императора своим правителем и не считают себя имперскими жителями. У людей Империи достаточно проблем с темными обитателями лесов, такими как зверолюды, и они стараются не обращать внимания на эльфов. Это достаточно легко, так как большинство людей не способно отыскать деревню эльфов, даже если будет специально ее искать. Эльфы не любят посторонних и с помощью фейской магии скрывают свои лесные дома, однако они помнят об окружающем мире. Встретить их нелегко, но они внимательно следят за тем, что происходит вокруг.

Чаще всего эльфов можно найти в больших торговых городах, таких как Альтдорф, Нульн и Мариенбург. Тут крупные купеческие дома представляют интересы далекого Ультуана. Предполагается, что члены этих купеческих домов будут много путешествовать в юности, чтобы приобрести опыт, который поможет им в будущем. Они часто смотрят сверху вниз на своих диковатых лесных сородичей, однако понимают, что из-за того, что находятся так далеко от сверкающих башен Ультуана, на них точно так же смотрят высшие эльфы.

Советы по отыгрышу

Все эльфы обычно говорят спокойно. Они часто используют общий как второй язык и говорят на нем так формально и правильно, как на нем почти никто не говорит. Эльфы также много жестикулируют, что часто развлекает другие расы.

ЭЛЬФ

- Стартовые Характеристики:

Рукопашный навык (РН)	20
Стрелковый навык (СН)	25
Сила (Сил)	20
Стойкость (Ст)	20
Ловкость (Лов)	25
Интеллект (Инт)	25
Восприятие (Вос)	20
Воля (Вол)	25
Харизма (Хар)	20
Влияние (Вл)	5

- Модификатор Здоровья:
Персонаж не модифицирует Здоровье
- Модификатор Очков Судьбы:
Персонаж начинает с -2 Очками Судьбы
- **Расовые Особенности:**
Дети Леса: Каждый эльф получает черты Неестественаня Ловкость (1) и Восприятие (1)
Рожденный Ветрами: Эльфы великолепно управляются с магией, однако используют её необычайно осторожно. Эльфы не могут получить Элитные Звание Колдун, Жрец, Колдун Хаоса и Некромант, но получают +10 к проверкам Сотворения.

Полурослики

Полурослики — маленькая, но ловкая раса, которую нетренированный глаз может принять за человеческих детей. То, что они не могут отращивать бороды, только усиливает сходство. Несмотря на то, что полурослики часто имеют большой животик (из-за того, что едят в два раза чаще других рас), они способны достаточно умело скрываться. По большей части они миролюбивы и предпочитают возделывать фермы, кушать и курить трубочки. Она гордятся своими семьями, и полурослик может без труда вспомнить десять поколений своей семьи.

Предыстория

Откуда произошли полурослики — непонятно. Когда людские племена поселились в землях, где потом появится Империя, они уже были среди них. Однако их было немного, и они практически не играли роли в войнах, приведших к появлению Империи. На самом деле полурослики вообще почти не упоминались в исторических книгах до 1010 года. В этом году император пожаловал полурослыкам собственную землю, по легенде, за их вклад в императорскую кухню. В общем, как бы то ни было, полурослики получили землю в верхних пределах реки Авер. С тех пор эта местность называется Мут. Ей управляют сами полурослики, но она является частью Империи.

Старейшина Мута даже является одним из пятнадцати императорских избирателей и, следовательно, обладает какой-то политической властью.

Большинство полурослыков домоседы. Им нравится мир и покой; все, что они хотят — чтобы их не трогали и позВолили

наслаждаться едой и хорошим куревом. Однако некоторым полуросликам Мут кажется скучным местом. Им тошно оттого, что самым значительным событием дня является приготовление нового пирога на десерт, и хочется перемен и приключений. Они покидают Мут и часто занимаются воровским промыслом. Так как именно их чаще всего встречают в Империи, то неудивительно, что всех полуросликов считают вороватыми пронырами.

Советы по отыгрышу

Полуросли все делают с энтузиазмом, начиная от воровства, кончая поеданием пищи и убеганием.

Они говорят быстро и употребляют много жаргона. Часто они сливают слова в одно, придумывают новые термины и в целом просто поганят имперский язык. Полуросли имеют привычку использовать привязчивые фразы и новые слова, которые они узнают, во всяком случае, пока не обнаружат что-то новенькое. Полуросли часто жестикулируют во время разговора, как и эльфы, но их жесты слишком грубые, чтобы тут их обсуждать.

ПОЛУРОСЛИК

- Стартовые Характеристики:

Рукопашный навык (РН)	15
Стрелковый навык (СН)	20
Сила (Сил)	15
Стойкость (Ст)	10
Ловкость (Лов)	30
Интеллект (Инт)	20
Восприятие (Вос)	25
Воля (Вол)	20
Харизма (Хар)	25
Влияние (Вл)	15

- Модификатор Здоровья:
Персонаж начинает с -5 Здоровья
- Модификатор Очков Судьбы:
Персонаж не модифицирует Очки Судьбы
- Расовые Особенности:
Коротышка: Каждый полуросли имеет черту Размер (3)
Отрицание Магии: Полуросли не могут иметь Элитные Звания Чародей, Колдун или Жрец, а также черту Чародей и Магический Уровень, но получают талант Сопротивление (Магия) 2 уровня

Огры

Огры – большие, уродливые и жестокие чудовища, превосходящие другие народы в двух вещах: еде и драке. Огра легко узнать по массивному телосложению и огромному брюху, но любому, кто в одиночку столкнулся с ним, лучше бы не вставать на его пути, поскольку скорее всего огр забьёт дубиной до смерти и сожрёт любое живое существо, которое сможет поймать.

Предыстория

Огры происходят родом из бесчисленных королевств, рассеянных повсеместно в горах Скорби и за ними, далеко на востоке Старого Света. Они странствуют по миру, сражаясь в качестве наёмников с теми, кто слабее их, а такими, если быть откровенными, являются почти все. К опасению цивилизованных народов, популяция огров в горах настолько возросла, что они начали совершать набеги во внешний мир не как раньше в группах из двух или трёх особей, но целыми сотнями.

Советы по отыгрышу

Огриное брюхо имеет для своего обладателя огромное значение в общественном, духовном и физическом смысле. Огр с большим брюхом считается богатым и сильным, поскольку он явно хорошо питался, чтобы заполучить такую утробу. Вся религия огров вращается вокруг еды, и ненасытные Мясники полагают, что могут общаться со своим примитивным богом через это простое действие. Возможно, это является следствием того, что жизненно важные органы огра расположены намного ниже, чем у человека. Эти органы защищены плотным переплетением мышечной ткани и могут измельчать и перемалывать с поражающей силой, позволяя огру переварить почти всё, что он захочет засунуть в свою бездонную пасть. Обычно огр не оставляет ни малейшего шанса тому, что попадает в его любимый живот, внутренности которого защищает дополнительной большой круглой «набрюшной пластиной». Обычно её делают из металла, выковывая её из отдельных кусков или целиком отливая в кузнечной форме, и как правило на ней изображается значимый для племени владельца символ. Набрюшная пластина, надёжно защищая брюхо, опоясывается вокруг талии огра тяжёлым ремнём, который часто используется для хранения столовых приборов хозяина.

Не в обычае простого огра носить одежду, кроме набрюшной пластины и функциональных грязных штанов. И хотя богатые огры могут купить или небрежно починить некоторые виды брони, большинство оставляет тела голыми, покрывая их грубой татуировкой и боевой раскраской, лишь отправляясь на войну. Они носят обитые железом ботинки, весьма полезные, чтобы забить кого-нибудь до смерти ногами, а при путешествии к заснеженным горным вершинам надевают шкуры животных, пасшихся на склонах гор.

ОГР

- Стартовые Характеристики:

Рукопашный навык (РН)	25
Стрелковый навык (СН)	10
Сила (Сил)	30
Стойкость (Ст)	30
Ловкость (Лов)	10
Интеллект (Инт)	10
Восприятие (Вос)	20
Воля (Вол)	20
Харизма (Хар)	5
Влияние (Вл)	0

- Модификатор Здоровья:
Персонаж начинает с +15 Здоровья
- Модификатор Очков Судьбы:
Персонаж начинает с -1 Очком Судьбы
- Расовые Особенности:
Громада: Каждый огр имеет черты Размер (5), Неестественаня Стойкость (2) и Сила (2)
Неприятие Ветрами: Огры не могут иметь Элитные Звания Чародей, Колдун или Жрец, а также черту Чародей и Магический Уровень.
Но Там Темно!: Несмотря на свою грозную и бесстрашную природу, огры чрезвычайно боятся замкнутых пространств. Они не войдут добровольно в пещеру, подвал, руины, нору, карету или нечто подобное, если их размер меньше, чем средние здание. Командиры могут попытаться приказать им войти внутрь, но они получают штраф -10 к таким попыткам. Огры получают штрафы -10 ко всем проверкам, совершенным в замкнутом пространстве.
Неуклюжий: Руки огра не только намного больше, чем руки обычного человека, но и намного сильнее. Большинство огров не могут похвастать мелкой моторикой, и потому не могут использовать большинство оружия и доспехов, созданных для людей, поскольку они либо его сломают, либо не смогут удобно носить и использовать. Огры получают штраф -20 к проверкам, требующим мелкой моторики (завязать шнурок), использованию оружия, не созданного специально для огров (которое при любой проваленной проверке Стрелкового или Рукопашного навыка будет повреждено).

Люди

Люди — это самая распространенная раса Старого Света, они основатели Империи. Они не так сильны, как гномы, и не так мудры, как эльфы, однако они живые и энергичные и способны многого достигнуть за короткое время. Они легко адаптируются, и в этом их основная сила и слабость. Много героических людей сражалось против прилива тьмы, но горькая правда в том, что большую часть орд Хаоса составляют именно они.

Предыстория

По сравнению с эльфами и гномами, люди — молодая раса. Однако они плодовиты и расселились по всему миру, тогда как древние расы вымирают. Несколько тысячелетий назад группа человеческих племен мигрировала на земли Старого Света с юга. Они стали основателями Империи, а также Бретонии, Талии, Кислева и Эсталии. Другие продолжили свой путь на север, в морозную Норску и дальше.

Люди Империи гордятся своими достижениями. Они поклоняются своему основателю Зигмару, как богу, и верят, что он защитит их от сил Хаоса и зла. Они полагаются на свои могучие армии, военные машины и магов из Коллегии. Основную часть общества Империи составляют три класса: дворяне, бюргеры и крестьяне — у каждого из них своя роль. Империя — величайшая страна Старого Света и показывает всю силу человечества.

Советы по отыгрышу

Вам должно быть известно, как их отыгрывать.

ЧЕЛОВЕК

- Стартовые Характеристики:

Рукопашный навык (РН)	20
Стрелковый навык (СН)	20
Сила (Сил)	20
Стойкость (Ст)	20
Ловкость (Лов)	20
Интеллект (Инт)	20
Восприятие (Вос)	20
Воля (Вол)	20
Харизма (Хар)	20
Влияние (Вл)	20

- Модификатор Здоровья:
Персонаж не модифицирует Здоровье
- Модификатор Очков Судьбы:
Персонаж не модифицирует Очки Судьбы
- Расовые Особенности:
Молодая Раса: Люди не имеют особенностей.

Доступ к Происхождению, Профессии и Роли

Среди гномов вы никогда не увидите крестьянина, а среди огров - жреца или купца. Таблица 2-1: Доступ к Происхождению, Профессии и Роли указывает на возможность получения происхождения, профессии и роли каждой из игровых рас.

Таблица 2-1: Доступ к Происхождению, Профессии и Роли

Название	Гном	Эльф	Полуслик	Огр	Человек
Происхождение					
Из Города	+	+	+		+
Из Дикарей	+	+		+	+
Из Закрытого Общества	+	+			+
Из Знати	+	+	+		+
Из Кочевников	+	+		+	+
Из Отшельников	+	+	+		+
Из Подполья	+		+		+
Из Порубежья	+	+	+		+
Из Придворных		+	+		+
Из Проклятых Земель				+	+
Из Религиозной Сферы	+	+			+
Из Ремесленников	+				+
Из Рыцарства	+	+			+
Из Связанных с Магией		+			+
Из Сельских Жителей			+	+	+
Из Ученых	+	+			+
Профессия					
Бандит	+	+	+		+
Безумец					+
Жрец					+
Изобретатель	+		+		+
Кузнец	+	+			+
Купец	+	+			+
Мутант				+	+
Налетчик	+			+	+
Пират	+				+
Проповедник					+
Солдат	+	+			+
Стражник	+	+	+		+
Храмовник					+
Чиновник	+	+	+		+
Раса					
Воин	+	+		+	+
Ищейка		+	+		+
Лекарь		+	+		+
Ловкач		+	+		+
Мудрец	+	+	+		+
Наездник		+			+
Оратор	+	+	+	+	+
Убийца		+	+		+
Фанатик	+	+		+	+
Флагеллянт	+			+	+
Храбрец	+	+		+	+
Чародей		+			+

Шаг 2: Выбор происхождения

Происхождение часто сильно привязано к архетипическим типам персонажей и их родины, что позволяет игрокам выбрать параметры, которые соответствуют их ожиданиям от персонажа. Например, тех, кто ищет сильных бойцов должны рассмотреть нецивилизованную среду, военную сферу или пограничные земли, в то время как мастеровые или научные сферы помогут создать технически подкованных персонажей. Игроки должны определить происхождение, особенно обращая внимание на эффекты, которые изменяют исходные характеристики, чтобы увидеть, какой из них согласуется с концепцией персонажа.

Некоторые игроки предпочитают случайным образом выбрать происхождение, а затем использовать этот плюс к исходным характеристикам в качестве руководства, чтобы уже после этого выбрать себе прошлое и роль. Не стоит считать, что при выбор происхождения строго ограничивает прошлое персонажа и его будущую роль: даже сельский житель при должнм старании сможет добиться высот в научной сфере, а слуга - возглавить войско. Однако при этом не стоит забывать, что знатный военный это самое войско скорее всего сможет использовать более эффективно, а ученый добьется в своих исследованиях куда большего. Выбор необычных направлений поможет создавать интересных персонажей, которые выделяются от других, и игроки должны обсудить это со своим Мастером, чтобы создать подходящие происхождение для запоминающихся персонажей.

Происхождение определяет, в какой среде обитал персонаж, что его окружало, с какими людьми он общался и какие знания приобретал, его манеры, комфортные условия. Для каждого окружения характерны следующие игромеханические детали:

- Модификаторы характеристик: то, как окружение повлияло на физические и ментальные способности персонажа

- Очки Судьбы: это число отражает начальный запас очков Судьбы, дарованных происхождением, однако он имеет возможность увеличить этот показатель, получив «Благословение Императора»: игроку следует бросить d10 и свериться с о значением. Если результат равен или больше значения, количество очков Судьбы увеличивается на 1.

- Бонусы происхождения: Специальные способности, которые персонаж приобрел благодаря происхождению. Персонаж их получает, даже если не соответствует требованиям, указанным в этих талантах. Происхождения предоставляют по 2 бонуса, но игрок может выбрать лишь один из них.

- Склонности происхождения: Склонности персонажа, обусловленные его происхождением

- Здоровье: Начальное количество здоровье, которое может потерять персонаж до появления критических эффектов. Это определенное значение, к которому добавляется бросок кости.

Распределение Характиристик

Также, возможно генерация без фактора случайности: в этом случае каждая характеристика персонажа будет равняться Стартовой Характеристике (за расу) +5,
Положительные получают дополнительный бонус +5
Отрицательные - штраф -5
Также персонаж получает пул в 60 очков для дальнейшего распределения, при этом, ни одна характеристика не может быть повышена более чем на 20.

Генерация характеристик

После выбора происхождения, игроку следует сгенерировать стартовые характеристики персонажа, характеризующие его сильные и слабые стороны. При создании человека, игроку следует совершить бросок 2d10 и суммировать выпавшие значения, а также добавить к полученной сумме Стартовые Характеристики, определенные при выборе расы. Однако, в зависимости от происхождения, на характеристики могут быть наложены модификаторы, как положительные, так и отрицательные:

Положительные: при генерации характеристики с положительным модификатором, следует бросить 3d10 и отбросить один куб с наименьшим значением, а оставшиеся суммировать и прибавить к ним Стартовые Характеристики.

Отрицательные: при генерации характеристики с отрицательным модификатором, следует бросить 3d10 и отбросить один куб с наибольшим значением, а оставшиеся суммировать и прибавить к ним Стартовые Характеристики. Характеристики набрасываются подряд, без возможности поменять их местами. При желании, игрок может перебросить одну из характеристик, однако обязан принять второй результат. Разумеется, по усмотрению Мастера, процесс генерации может меняться.

ИЗ ГОРОДА

Персонаж провел свою жизнь в крупном городе, он отлично ориентируется в переплетении улиц, а маневрировать среди толп людей в базарный день стало для него привычкой.

- Модификаторы характеристик:
+Ловкость +Харизма -Воля
- Очки Судьбы: 2 (Благословение Императора 6+)
- Бонусы происхождения:
Каменные Джунгли: Персонаж при перемещении игнорирует помехи толпы, считая передвижение через неё как по открытой местности. В дополнение, в населенном пункте он получает бонус к Ориентированию +20.
Внимание к Мелочам: Персонаж начинает с первым уровнем навыков Обмана и Подозрительности, а также получает бонус +20 к определению значения Незаметности его группы.
- Склонности происхождения: Ловкость или Общение
- Здоровье: Персонаж начинает с 7+1d5 здоровья

ИЗ ДИКАРЕЙ

Персонаж родился в диком племени, с первобытным строем, возможно у него в племени был шаман или вождь. Персонаж врятли видел технические изыски, изучал чтение или умеет писать.

- Модификаторы характеристик:
+Сила +Стойкость -Влияние
- Очки Судьбы: 2 (Благословение Императора 3+)
- Бонусы происхождения:
Старые Пути: В руках персонажа-дикаря всё оружие, имеющее свойство Примитивное, вместо этого считается имеющим свойство Испытанное (3).
Тяга к Переменам: Также они считаются имеющими талант Ненависть к персонажам, выглядящим цивилизованно, высокородно или привелегированно, если они находятся не более чем в 10 метрах.
- Склонности происхождения: Стойкость или Нападение
- Здоровье: Персонаж начинает с 10+1d5 здоровья

ИЗ ЗАКРЫТОГО ОБЩЕСТВА

Персонаж, возможно, из закрытого поселения, где не принято доверять чужакам. Он умеет держать язык за зубами и обладает навыками, недоступными простому обывателю.

- Модификаторы характеристик:
+Стойкость +Воля -Ловкость
- Очки Судьбы: 3 (Благословение Императора 9+)
- Бонусы происхождения:
Скрытная Порода: Персонаж умеет хранить секреты. Когда Незаметность уменьшается, уменьшение происходит на 2 меньше (но не меньше 1). Также он получает бонус +20 к Воле, когда его пытают.
Миф Оказался Правдой: Персонаж в детстве впитал множество слухов и баек, так что считается имеющим навык Запретные Знания (Магия, Демонология) с уровнем, равным половине его БИнт, с округлением вниз, если он не имеет более высокого уровня этого навыка.
- Склонности происхождения: Стойкость или Защита
- Здоровье: Персонаж начинает с 8+1d5 здоровья

ИЗ ЗНАТИ

Этот персонаж явно голубых кровей, возможно это сын местного лорда, знатного рыцаря или даже внебрачный отпрыск короля или корфюрста. Он привык обитать в обществе знати и имеет утонченные манеры.

- Модификаторы характеристик:
+Харизма +Влияние -Стойкость
- Очки Судьбы: 4 (Благословение Императора 10+)
- Бонусы происхождения:
Считающий Деньги: Когда персонаж хочет потратить своё Влияние, он тратит на 1 меньше (но не менее 1). Персонаж получает талант Образованный.
Честь - это Всё: Персонаж имеет сильное врожденное чувство чести. Если он обнаружит, что другой персонаж обманул его (например, путем выигрыша встречной проверки Подозрительности против Обмана), он получает талант Ненависть против этого персонажа.
- Склонности происхождения: Харизма или Лидерство
- Здоровье: Персонаж начинает с 9+1d5 здоровья

ИЗ КОЧЕВНИКОВ

Персонаж привык атаковать из засад и сражаться, будучи представителем воинственного рода.

- Модификаторы характеристик:
+Рукопашный Навык +Стрелковый Навык -Харизма
- Очки Судьбы: 3 (Благословение Императора 8+)
- Бонусы происхождения:
Атака из Теней: Персонаж начинает с талантом Бой Вслепую и Засада.
Видящий Уязвимость: Когда персонаж наносит Критический урон, он может прибавить 1 для определения результата по таблице Критических Эффектов.
- Склонности происхождения: Рукопашный Навык или Искусность
- Здоровье: Персонаж начинает с 8+1d5 здоровья

ИЗ ОТШЕЛЬНИКОВ

Персонаж привык полагаться на себя, потому его довольно сложно застать врасплох.

- Модификаторы характеристик:
+Ловкость +Восприятие -Воля
- Очки Судьбы: 2 (Благословение Императора 5+)
- Бонусы происхождения:
Паранойя Выжившего: Если персонажа застали Врасплох, атакующие не получают бонус +30 к Рукопашному и Стрелковому Навыкам при атаках по нему за раунд внезапности.
Ремесленник: Персонаж получает +20 бонус к специальному использованию Создания Предметов для навыков Медицины и Выживания, и вдвое снижает время, необходимое для Создания.
- Склонности происхождения: Восприятие или Подготовка
- Здоровье: Персонаж начинает с 9+1d5 здоровья

ИЗ ПОДПОЛЬЯ

У персонажа темное прошлое. Впрочем, это помогает ему понимать, как работает этот мир и кому можно доверять.

- Модификаторы характеристик:
+Ловкость +Восприятие -Влияние
- Очки Судьбы: 3 (Благословение Императора 8+)
- Бонусы происхождения:
Рука на Пульсе: Персонаж начинает с первым уровнем Общих знаний (Подполье) и Подозрительность, а также имеет талант Союзник (Крминальные группировки (одна на выбор)).
Силовые Переговоры: Персонаж начинает с первым уровнем навыка Торговли, а также может использовать свою Силу или Волю для совершения проверок Торговли вместо Интеллекта.
- Склонности происхождения: Ловкость или Искусность
- Здоровье: Персонаж начинает с 8+1d5 здоровья

ИЗ ПОРУБЕЖЬЯ

Персонаж большую часть времени находился на границе, ведя столкновения с противником. Ему часто приходилось пользоваться ловушками и охранять территорию от лазутчиков.

- Модификаторы характеристик:
+Стрелковый Навык +Восприятие -Стойкость
- Очки Судьбы: 3 (Благословение Императора 7+)
- Бонусы происхождения:
Никто, Кроме Тебя: Персонаж получает бонус +15 к Безопасности.
Чистокровный Страж: Персонаж начинает с навыком Ремесло (Каменьщик), талантами Сопротивление (Яды), Ненависть (одно на выбор).
- Склонности происхождения: Стрелковый Навык или Подготовка
- Здоровье: Персонаж начинает с 8+1d5 здоровья

ИЗ ПРИДВОРНЫХ

Персонаж много времени провел при дворе и повидал многое. Ему проще договориться с людьми, так как он знает этикет, да и язык у него неплохо подвешан.

- **Модификаторы характеристик:**
+Ловкость +Харизма -Интеллект
- **Очки Судьбы:** 2 (Благословение Императора 4+)
- **Бонусы происхождения:**

Безмятежность Зелени: Персонаж может уменьшить вдвое (с округлением вверх) продолжительность результатов Шок или Травму Психики (287 и 288страницы) и может снимать Очки Безумия за 50 очков опыта за каждый, а не за 100.

Идеальный Хозяин: Персонаж получает дополнительную СтУ при успешных проверках Очарования или Обмана.

- **Склонности происхождения:** Харизма или Общение
- **Здоровье:** Персонаж начинает с 7+1d5 здоровья

ИЗ ПРОКЛЯТЫХ ЗЕМЕЛЬ

Персонаж не понаслышке знает о магии, вероятно проводя много времени в проклятых землях, где происходят аномальные вещи и простой человек бы врятли выжил, не сойдя с ума.

- **Модификаторы характеристик:**
+Сила +Воля -Харизма
- **Очки Судьбы:** 3 (Благословение Императора 4+)
- **Бонусы происхождения:**

Прикосновение Скверны: Персонаж начинает с одним уровнем навыка Магическая чувствительность. Если в дальнейшем при создании персонажа он получает этот навык, он добавляет к нему еще один уровень. Учитывайте, что он не сможет получить больше уровней этого навыка без наличия Склонности Магия. Также персонаж начинает с дополнительными 1d10+5 очков Скверны.

Привыкший к Ужасам: Персонаж начинает с 3d5 Очков Скверны. В дополнению к обычному использованию Очков Судьбы (страница 293), раз в сцену персонаж может потратить Очко Судьбы, чтобы получить талант Несокрушимая Вера до начала его следующего хода.

- **Склонности происхождения:** Сила или Защита
- **Здоровье:** Персонаж начинает с 9+1d5 здоровья

ИЗ РЕЛИГИОЗНОЙ СФЕРЫ

Персонаж вырос в монастыре или церкви, его всюду окружали жрецы и священники, он наверняка знает множество молитв и досконально изучил богов. Возможно, он даже имеет благосклонность одного из них.

- **Модификаторы характеристик:**
+Воля +Харизма -Восприятие
- **Очки Судьбы:** 3 (Благословение Императора 6+)
- **Бонусы происхождения:**

Несущий Веру: При использовании Очко Судьбы, персонаж бросает d10, если выпала 1, оно не считается потраченным.

Абсолютная Вера: В дополнение к обычному использованию Очков Судьбы (страница 293), персонаж может раз в сцену при провале проверки на Страх за Очко Судьбы считать данную проверку пройденной с одной СтУ, однако он также получает одно Очко Безумия.

- **Склонности происхождения:** Воля или Лидерство
- **Здоровье:** Персонаж начинает с 7+1d5 здоровья

ИЗ РЕМЕСЛЕННИКОВ

Большую часть жизни персонаж провел среди ремесленников, кузнецов и плотников. Ему не впервой чинить некий механизм или держать в руках огнестрельное оружие.

- **Модификаторы характеристик:**
+Стойкость +Интеллект -Ловкость
- **Очки Судьбы:** 3 (Благословение Императора 8+)
- **Бонусы происхождения:**

Выбранный Горном: Персонаж начинает с талантом Ударный Ремонт или Инженер-Оружейник.

Одержимость Ритаулом: Персонаж всегда стремится следовать надлежащим обрядам, связаным с правильным использованием технологии. В качестве Полного Действия, он может сделать проверку (-10) Логики перед использованием устройства. Если ему удастся, устройство считает своё качество на 1 степень выше (Плохое становится средним, среднее становится хорошим, и т.д.) до конца сцены. Если он потерпит неудачу с числом СтН больше, чем его бонус Воли, он получает 1 очко Безумия.

- **Склонности происхождения:** Интеллект или Техника
- **Здоровье:** Персонаж начинает с 8+1d5 здоровья

ИЗ РЫЦАРСТВА

Персонаж является воином уже долгое время, а родился он в замке или даже является сыном офицера. Годы службы помогли ему выработать определенные полезные в бою навыки.

- **Модификаторы характеристик:**
+ Рукопашный Навык +Сила -Восприятие
- **Очки Судьбы:** 3 (Благословение Императора 6+)
- **Бонусы происхождения:**

Рожденный в Доспехе: Персонаж увеличивает ограничение на Ловкость при ношении доспеха на 15.

Дуэльный Клинок: Когда персонаж первый раз за сцену наносит урон своей цели, он получает бонус +10 к проверкам Рукопашного навыка при атаках по этой цели до конца сцены.

- **Склонности происхождения:** Рукопашный Навык или Нападение
- **Здоровье:** Персонаж начинает с 9+1d5 здоровья

ИЗ СВЯЗАННЫХ С МАГИЕЙ

Так или иначе, персонаж обитал в обществе магов. Это мог быть помощник чародея из коллегии, подмастерье шамана или лакей колдуна.

- **Модификаторы характеристик:**
+Интеллект +Воля -Сила
- **Очки Судьбы:** 3 (Благословение Императора 5+)
- **Бонусы происхождения:**

Дитя Тьмы: Персонаж начинает с талантом Сильный Духом.

Чувствующий Магию: Персонаж получает талант Отринуть Ведьмовство.

- **Склонности происхождения:** Воля или Магия
- **Здоровье:** Персонаж начинает с 7+1d5 здоровья

ИЗ УЧЕНЫХ

Персонаж,вероятно,много времени провел в библиотеках и научных заведениях, проводя вечера за научным трудом и лучиной, что, возможно, не очень позитивно сказалось на его зрении.

- Модификаторы характеристик:
+Интеллект +Восприятие -Сила
- Очки Судьбы: 3 (Благословение Императора 8+)
- Бонусы происхождения:
Охотник за Информацией: При получении персонажем Уровня 2 в Академических Знаниях, он также получает Уровень 1 в связанном или одинаковом Запретном Знании по его выбору. (Не забудьте согласовать с вашим Мастером данный выбор). Также персонаж получает талант Образованный.
Темное Увлечение: Персонаж привык изучать древние и запретные вещи. Если он сталкивается со Страхом, который вызывает предмет или ситуация, и с которым у него есть связанный навык в Запретном, Общем, или Академическом знании, он получает десятикратный бонус уровня этого навыка.
- Склонности происхождения: Интеллект или Знание
- Здоровье: Персонаж начинает с 7+1d5 здоровья

ИЗ СЕЛЬСКИХ ЖИТЕЛЕЙ

Персонаж многие годы провел в сельской местности, он привык к тяжелому физическому труду и имеет понимание, как вести хозяйство.

- Модификаторы характеристик:
+Сила +Стойкость -Интеллект
- Очки Судьбы: 2 (Благословение Императора 7+)
- Бонусы происхождения:
Сила Земли: Персонаж получает черту Жестокий Натиск (2).
Аскетизм: Персонаж игнорирует эффект от получения первого уровня Усталости, а также считает свой бонус Стойкости на два выше при определении голода (страница 267)
- Склонности происхождения: Сила или Подготовка
- Здоровье: Персонаж начинает с 9+1d5 здоровья

Шаг 3: Выбор Профессии

Профессия - это еще один инструмент для определения прошлого персонажа и того, что он взял из «прошлой» жизни: оружие, броня, предметы быта и прочие инструменты, которые персонаж приобрел за время, предшествующее его участию в приключении. Это может быть как одежда дворянина, так и доспехи воина, инструменты кузнеца или пожитки воришки, всё то, что персонаж так или иначе заполучил за свою жизнь.

Несмотря на то, что каждое происхождение уникально, персонаж при этом мог заниматься разными профессиями, так, горожанин вполне мог служить охранником в таверне, в то время как живущий в пограничье мог служить караульным на посту, а среди придворных мог быть стражник знатного лорда, и даже сам лорд мог быть телохранителем короля. Профессие определяют теобщие навыки и снаряжение, которое приобрел персонаж, занимаясь выбранным видом деятельности.

Каждая профессия включает в своем описании следующие пункты:

- **Стартовые Навыки:** Навыки (страница 94), которыми персонаж владеет на уровне качестве Известных (1 уровень), благодаря своей профессии
- **Стартовые Таланты:** Список Талантов (страница 119), полученных персонажем ввиду его профессии. Учитывайте, что персонаж получает эти Таланты, даже если не удовлетворяет их требованиям.

Стартовая Экипировка: Перечень оружия, инструментов и прочих вещей из Главы 5 (страница 140), которые есть в наличии у персонажа. Персонаж с самого старта имеет следующие предметы:

- один комплект Одежды с доступностью -10 и выше;
- две емкости с доступностью +40 и выше;
- два инструмента с доступностью +30 и выше.

Также, если персонаж получает талант Тренировка с Оружием (любое на выбор), то он в дополнение получает оружие выбранного класса, имеющее доступность -10 и выше. Каждое стрелковое оружие имеет две обоймы (колчана) для стрельбы.

- **Бонусы Профессии:** Специальная способность, которой владеет персонаж благодаря его Профессии
- **Склонности Профессии:** Склонности (страница 79), которые получает персонаж за его Профессию

Каждый игрок может выбрать одну профессию для создания своего персонажа. Он может выбрать из списка профессию и придумать, как она будет отражена в его биографии. После выбора профессии, персонаж получает начальные Навыки, Таланты и Экипировку, свойственные выбранной профессии.

БАНДИТ

У персонажа не самое светлое прошлое, а выражение «волка ноги кормят» относится к нему в полной мере. Он знает множество хитростей своего ремесла и способен бежать куда быстрее прочих - он знает цену скорости.

Стартовые Навыки:
Акробатика или Ловкость Рук, Общие Знания (Подполье), Обман, Уворот, Скрытность

Стартовые Таланты:
Тренировка с Оружием (одно Рукопашное, одно Стрелковое)

Стартовая Экипировка:
Кожаный Доспех, 2 дозы Дурмана или Забоя

Бонусы Профессии:
Некуда Идти: Персонаж считает свой Бонус Стойкости на 2 выше для определения Усталости

Склонности Профессии:
Искусность или Подготовка

Заметка: Профессии

Профессии позволяют игроку конкретизировать прежнюю жизнь и способности своего героя, и как таковая может либо дополнять его происхождение, или использоваться, чтобы расширить его необычными способами. На этом этапе игрок часто формирует мысленный образ своего персонажа и, возможно, уже выбрал определенную роль. Выбор профессии может увеличить бонусы, приобретаемые при выборе Происхождения, например, Солдат из Военной Сферы или Кузнец из Мастерового Братства являются типичными примерами. Конечно, в этом нет ничего плохого, так как для новых игроков это часто лучший способ выбора персонажа при первой игре.

Опытные игроки, или те, кто ищет способ создать необычных персонажей, могут использовать иные вариации, чтобы создать необходимого для их нужд персонажа. Почти любая профессия может сочетаться с происхождением персонажа: Бандит, как это не прискорбно, может выйти из любого окружения, будь то сельский житель, или знатный лорд. Выбор профессии, которая отклоняется от привычной нормы может предложить персонаж навыки, таланты, а также оборудование, которым он не мог иначе обладать, и создать более гибкого персонажа.

Большинство профессий несет с собой отличительную одежду, манеры и религиозные взгляды, и игроки должны также рассмотреть вопрос о них в своем выборе. Они могут предложить интересные способы отыгрыша персонажа, такие как характер бравого вояки, которые предпочел бы вечер в таверне, нежели общение с учеными на тему движения небесных тел. Абсолютно неправильных профессий просто нет, так как каждая профессия показывает путь, пройденный персонажем от его происхождения до его будущей роли.

БЕЗУМЕЦ

Персонаж, вероятно, читал запретные труды, либо видел то, что ему видеть не стоило. Его можно назвать безумцем и отверженным, однако в этом есть и определенные плюсы.

Стартовые Навыки:
Внимательность или Сбор Слухов, Запретные Знания (Демонология или Некромантия), Запугивание или Подозрительность

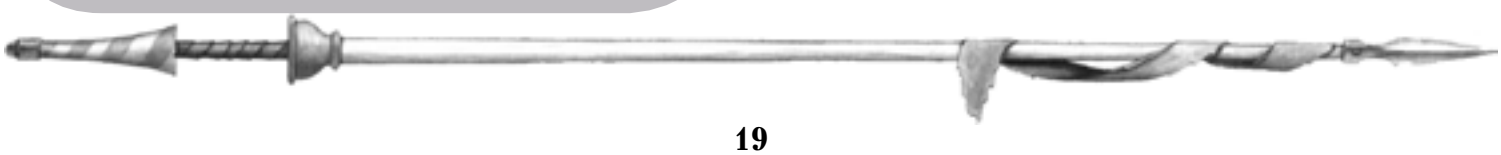
Стартовые Таланты:
Ненависть (Демоны или Нежить), Тренировка с Оружием (два Рукопашных)

Стартовая Экипировка:
Стеганый Доспех, 3 дозы Дурмана или Спука, Маскировочный Набор или Пыточный Набор, Факел или Фонарь

Стартовая Пагуба:
Безумец начинает с одним Малым Расстройством (страница 290) или Пагубой (страница 290)

Бонусы Профессии:
Прикосновение Нечестивого: Персонаж считает свой бонус Безумия на 2 больше для избежания проверок на Страх (страница 289).

Склонности Профессии:
Защита или Знания



ЖРЕЦ

Персонаж посвятил себя служению божеству, он способен творить чудеса или поддерживать веру в окружающих.

Стартовые Навыки:
Внимательность, Общие Знания (Жрецы), Обман или Допрос, Знание Языков (Высокий Общий), Запретные Знания (Магия), Магическая Чувствительность или Подозрительность

Стартовые Таланты:
Тренировка с Оружием (любое Рукопашное), Образованный

Стартовая Экипировка:
Кожаный доспех или Кольчужный Жилет, Символ Веры

Бонусы Профессии:
Глас Божества: Персонаж начинает с элитным званием Жрец (страница 90)

Склонности Профессии:
Защита или Магия

ИЗОБРЕТАТЕЛЬ

Персонажа можно было бы назвать простым инженером, если бы он не интересовался запрещенными и куда более опасными вещами.

Стартовые Навыки:
Обман или Сбор Слухов, Запретные Знания (одно на выбор), Логика, Медицина или Безопасность, Механика, Ремесло (одно на выбор)

Стартовые Таланты:
Тренировка с Оружием (Арбалеты или Пороховое)

Стартовая Экипировка:
Два комплекта Усиленных или Бронебойных Снарядов, 1 Опутывающая Граната, Инструменты Инженера, Кожаный Доспех, Маска-фильтр, 1 доза Противоядия, Фолиант, Фонарь.

Бонусы Профессии:
Мастер Своего Дела: Персонаж получает бонус +20 к Механике при применении модификаций оружия и +10 к проверке Ремесла при создании предметов

Склонности Профессии:
Искусность или Техника

КУЗНЕЦ

Человек неплохо владеет инструментами кузнеца, может соорудить инженерные механизмы и починить оружие или доспех.

Стартовые Навыки:
Внимательность, Общие Знания (Инженерия), Безопасность, Механика, Ремесло (одно на выбор)

Стартовые Таланты:
Тренировка с Оружием (Молоты)

Стартовая Экипировка:
Инструменты Кузнеца или Фонарь, Стеганый доспех, 2 бутылки Кузнечных Масел

Бонусы Профессии:
Взрощенный Горном: Персонаж получает бонус +20 к проверке Ремесла при создании предметов, и +10 при починке поврежденных вещей

Склонности Профессии:
Техника или Знания

КУПЕЦ

Персонаж много странствовал с караваном, много где торговал и повидал многих людей и нелюдей.

Стартовые Навыки:
Обаяние или Подозрительность, Торговля, Общие Знания (Торговля), Знание Языков (один на выбор), Управление (Сухопутный или Водный)

Стартовые Таланты:
Тренировка с Оружием (одно любое)

Стартовая Экипировка:
Избранное оружие с модификацией Компактный, Кожаный Доспех или Кольчужный Жилет, Компас, Часы

Бонусы Профессии:
Привычный к Чужакам: Персонаж получает +10 при проверках Воли на защиту от Страха против остальных рас и +20 к навыкам Взаимодействия с иными расами

Склонности Профессии:
Искусность или Общение

МУТАНТ

Персонажа не обошло влияние хаоса, его тело буквально притягивает мутации, так что в обычном обществе выжить ему будет крайне непросто.

Стартовые Навыки:
Акробатика или Атлетика, Внимательность, Обман или Запугивание, Запретное Знание (Мутанты), Выживание

Стартовые Таланты:
Тренировка с Оружием (два любых)

Стартовые Черты:
Одна из следующих: Амфибия, Темное Зрение, Естественное Оружие, Звуковое Восприятие, Устойчивый, Ядовитый (1), Неестественная Ловкость (1), Неестественная Сила (1) или Неестественная Стойкость (1)

Стартовая Скверна и Мутация:
Мутант получает 10 очков Скверны. Вместо броска для определения Пагубы или Мутации бросьте 5d10 по Таблице 8-16: Мутации (страница 292) для определения стартовой мутации персонажа

Стартовая Экипировка:
Стеганая Куртка, 2 дозы Обезболивающего

Бонусы Профессии:
Проклятая Плоть: Персонаж может не бросать сопротивление получению пагубы и мутаций. Кроме того каждый раз, когда он получает пагубу, он может совершить вместо этого проверку по таблице мутаций

Склонности Профессии:
Нападение или Подготовка

НАЛЕТЧИК

Персонаж учавствовал во многих рейдах и предпочитает скорость маневра защищенности доспеха.

Стартовые Навыки:
Атлетика, Запугивание, Уворот или Парирование, Ориентирование (Сухопутный), Выживание

Стартовые Таланты:
Тренировка с Оружием (Молоты, Топоры)

Стартовая Экипировка:
5 Шляпок Сумашседшего Гриба

Бонусы Профессии:
Семимильные Шаги: Персонаж получает черты Неестественная Сила (1), Стойкость (1), Ловкость (1), но считает Ограничение доспеха на -30 ниже

Склонности Профессии:
Сила или Нападение

ПИРАТ

Персонаж мног времени провел на борту, получив некоторые познания в корабельном деле, а также наверняка участвовал в абордажах, так что имеет опыт сражений на ближних дистанциях.

Стартовые Навыки:
Атлетика, Командование или Запугивание, Общие Знания (Флот), Ориентирование (Водный), Управление (Водный)

Стартовые Таланты:
Тренировка с Оружием (два любых)

Стартовая Экипировка:
Кожаный Доспех

Бонусы Профессии:
Привычка Коротких Дистанций: В рукопашной, на Короткой Дистанции и В Упор персонаж получает 1 СтУ при своих проверках Стрелкового Навыка

Склонности Профессии:
Нападение или Лидерство

ПРОПОВЕДНИК

Персонаж посвятил свою жизнь проповедям, общению, а возможно и командованию. Он столь вдохновенно принимается за дело, что сами боги ему в этом помогают.

Стартовые Навыки:
Обаяние, Командование, Общие Знания (Жречество), Сбор Слухов или Подозрительность, Знание Языков (Высокий Общий)

Стартовые Таланты:
Тренировка с Оружием (Молоты)

Стартовая Экипировка:
Стеганый Доспех или Кожаный Нагрудник, Рюкзак, Факел, Рупор

Бонусы Профессии:
Вера - это Всё: Когда персонаж тратит очко Судьбы, чтобы получить бонус к проверке +10, вместо этого бонус увеличивается до +20

Склонности Профессии:
Лидерство или Общение

СОЛДАТ

Персонаж имеет армейскую профессию, возможно даже офицерский статус. Он привык сражаться в строю и ему знаком пыл боя.

Стартовые Навыки:
Атлетика, Командование, Общие Знания (Армия), Медицина или Управление (Сухопутный), Ориентирование (Сухопутный)

Стартовые Таланты:
Тренировка с Оружием (одно Стрелковое, одно Рукопашное, Щиты)

Стартовая Экипировка:
Разгрузочный жилет, Кольчужный Доспех, 12 порций Табака.

Бонусы Профессии:
Молот Императора: Если персонаж атакует цель, по которой его союзники производили атаку после окончания предыдущего хода персонажа, он может перебрасывать 1 и 2 при бросках урона

Склонности Профессии:
Лидерство или Подготовка

СТРАЖНИК

Персонаж связал свое ремесло с сыском, охраной и деятельностью, связанной с допросами. Он знает, как разговорить даже камень, а его боевые навыки помогут в любой драке.

Стартовые Навыки:
Внимательность, Общие Знания (Стража, Подполье), Сбор Слухов или Допрос, Запугивание, Подозрительность

Стартовые Таланты:
Тренировка с Оружием (Молоты, Щиты) или Тренировка с Оружием (Древковое)

Стартовая Экипировка:
Кожаный доспех или Кольчужный Жилет, 3 порции Обезболивающего, 12 порций Табака.

Бонусы Профессии:
Лицо Закона: Персонаж может перебрасывать проваленные проверки Запугивания или Допроса, и может заменять кол-во СтУ при удачных проверках на БВол

Склонности Профессии:
Нападение или Защита

ХРАМОВНИК

Персонаж посвятил себя высшей цели борьбы с хаосом и своему божеству, словом или делом, и он способен выдержать многие проявления скверны.

Стартовые Навыки:
Атлетика, Обаяние или Запугивание, Общие Знания (Паладины), Знание Языка (Высокий Общий), Медицина или Парирование

Стартовые Таланты:
Тренировка с Оружием (два любых), Образованный

Стартовая Экипировка:
Кожаный Доспех, Часы, Фолиант, Фонарь

Бонусы Профессии:
Неподкупная Преданность: Когда персонаж получает 1 или более очка Скверны, вместо этого он получает столько же минус 1 очков Безумия (до 0).

Склонности Профессии:
Нападение или Лидерство

ЧИНОВНИК

Персонаж работал чиновником или в крупной торговой организации, он знает как договориться с нужными людьми и достать то, что он хочет.

Стартовые Навыки:
Торговля или Медицина, Общие знания (Бюрократия), Знание Языков (Высокий Общий), Логика, Академические знания (одно на выбор)

Стартовые Таланты:
Тренировка с Оружием (Арбалеты), Образованный

Стартовая Экипировка:
Стеганый доспех, Перо и Чернильница, Часы, Фолиант, Набор Лекаря

Бонусы Профессии:
Мастер Писанины: Персонаж считает бонус +10 к доступности всех предметов

Склонности Профессии:
Знание или Общение

Шаг 4: Выбор Роли

Роль персонажа отражет его потенциал, то, какими способами он будет решать задачи в будущем, его излюбленную тактику и привычные навыки. Хоть персонаж и будет расти в своей опытности и силе, его роль останется неизменной. Он сможет изучать новые навыки, таланты и черты, приобретать новую экипировку, общаться с людьми и всюду приобретать полезные связи и знакомства, это никак не повлияет на то, как он будет их использовать Мудрец может стать не менее опытным в обращении с оружием, как стражник, однако для решения небоевых задач он по-прежнему сможет проводить сложные исследования и расчеты, прежде чем предпринимать какие-либо действия. Роли являются неотъемлемой частью при определении личности персонажа и от нее можно избавиться только лишившись зижни. Каждая роль, представленая на следующих страницах содержит описание описание персонажа и его излюбленных методов взаимодействия и решения многих проблем. Каждая роль включает в себя следующие специальные правила, которые применяются к персонажу с этой ролью:

- **Склонности роли:** Склонности (страница 79) которые получает персонаж при выборе воли.
- **Таланты роли:** Таланты (страница 119) которые персонаж получает при выборе роли. Учитывайте, что он может получить талант, даже если не соответствует его условиям.
- **Способность роли:** Уникальная способность, которую приобретает персонаж с выбранной ролью

Каждая роль включает два примера развития персонажа внутри избранной роли.

Каждый игрок может выбрать одну роль при создании для своего персонажа. После того, как игрок выбирает роль, персонаж немедленно получает соответствующие роли специальные способности.

Заметка: Роли

Принятие решения о роли персонажа, пожалуй, самый важный этап создания персонажа для игрока, поскольку он определяет, каким типом персонажа он будет играть. Происхождение и профессия несут значительный вклад в историю персонажа, прежде чем он присоединился к приключению, но его роль отвечает за то, кем он будет. Игроки при выборе роли могут решить, кем будет их персонаж, какими путями он станет решать поставленные задачи. Роли являются мощными инструментами отыгрыша и игрок должен всегда помнить свою роль и использовать ее при принятии решений. Чем более разнообразные роли выберут игроки, тем более широкий спектр возможностей им откроется, так, если все игроки выберут боевые роли, группа будет иметь уязвимое место при решении загадок или взаимодействии с другими персонажами. При этом, роли на самом деле не являются ограничениями в виде каст или должностей. Напротив, роль отвечает лишь за общее развитие персонажа и то, что ему дается проще всего, однако любой игрок может использовать избранную роль в любом конткесте, соответствующему миру. Так, воин может служить лорду, быть охранником в таверне, путешественником, деревенским силачем или просто студентом, привыкшим «грызть гранит науки» при помощи кулаков и «добровольной» помощи однокашников.

ВОИН

Персонаж является прирожденным воином и привык решать все свои вопросы грубой и прямолинейной атакой. Вы увидите его в первых рядах или в самой горячей сече.

Склонности роли:
Рукопашный Навык, Стрелковый Навык, Сила, Нападение, Защита

Таланты роли:
Стальная Челюсть или Быстрая Перезарядка

Способность роли:
Эксперт в Насилии: В дополнение к обычному использованию Очков Судьбы (страница 293), персонаж может за Очко Судьбы добавить к попавшей атаке, но до броска на урон, урон, равный БРН (при рукопашной) или БСН (при стрелковой)

ИЩЕЙКА

Персонаж отличается наблюдательностью и имеет неплохие социальные навыки.

Склонности роли:
Интеллект, Восприятие, Харизма, Техника, Общение

Таланты роли:
Острая Интуиция или Обезоруживание

Способность роли:
Ничто не Скроется от Взора: В дополнение к обычному использованию Очков Судьбы (страница 293), персонаж может за Очко Судьбы автоматически пройти проверку на Внимательность или Подозрительность с количеством СтУ, равному БВос

ЛЕКАРЬ

Персонаж посвятил себя помощи другим, а его золотые руки смогут вытащить из царства Морра почти любого раненого.

Склонности роли:
Сила, Стойкость, Интеллект, Знания, Подготовка

Таланты роли:
Сопротивление (одно на выбор) или Прием

Способность роли:
Преданный Целитель: В дополнение к обычному использованию Очков Судьбы (страница 293), персонаж при проваленном броске на Первую Помощь может потратить Очко Судьбы, чобы пройти этот тест с количеством СтУ, равным БИнт

ЛОВКАЧ

Персонаж является ловкачем по части молниеносных атак и подлых засад, а также у него неплохо подвешен язык.

Склонности роли:
Стрелковый Навык, Ловкость, Харизма, Искусность, Защита

Таланты роли:
Мягкое Приземление или Быстрое Выхватывание

Способность роли:
Двигайся и Стреляй: Один раз в раунд персонаж после действия Движения может совершить одиночную Стандартную Атаку пистолетом или метательным оружием в качестве Свободного Действия

МУДРЕЦ

Персонаж способен разрешить любую загадку, собрать сложнейший механизм или разобраться в ужасающем плане наступления противника.

Склонности роли:

Интеллект, Восприятие, Воля, Техника, Знания

Таланты роли:

Амбидекстрия или Ключ от Толпы

Способность роли:

Поиск Знаний: В дополнение к обычному использованию Очков Судьбы (страница 293), персонаж может за Очко Судьбы автоматически пройти проверку на Логику или Знание с количеством СтУ, равным БИнт

НАЕЗДНИК

Персонаж буквально вырос в седле и способен творить чудеса при управлении лошадью. Также он научился подмечать вещи, на которые прочие обыватели врятли бы обратили внимание и выживать в тяжелых условиях.

Склонности роли:

Сила, Ловкость, Восприятие, Искусность, Подготовка

Таланты роли:

Трудная Мишень или Рожденный в Седле

Способность роли:

Верный Компаньен: В дополнение к обычному использованию Очков Судьбы (страница 293), персонаж может за Очко Судьбы автоматически пройти проверку на Управление или Выживание с количеством СтУ, равным БЛов

ОРАТОР

Персонаж является прирожденным лидером - он сможет договориться с кем угодно и о чем угодно, повести свой отряд в бой и остановить отступление перед лицом ужасающей, но поборимой опасности.

Склонности роли:

Стойкость, Воля, Харизма, Лидерство, Общение

Таланты роли:

Команда или Ненависть (Одна на Выбор)

Способность роли:

Управление Толпой: В дополнение к обычному использованию Очков Судьбы (страница 293), персонаж может за Очко Судьбы автоматически пройти тест на Очарование, Запугивание или Командование с количеством СтУ, равным БВол

УБИЙЦА

Персонаж использует все свои навыки, уловки, ловкость и хитрость для скорейшего уничтожения цели.

Склонности роли:

Рукопашный Навык, Стрелковый Навык, Ловкость, Искусность, Подготовка

Таланты роли:

Прожженый или Вскакивание

Способность роли:

Несомненное Убийство: В дополнение к обычному использованию Очков Судьбы (страница 293), персонаж может за Очко Судьбы добавить к попавшей атаке урон, равный количеству СтУ при попадании от первой нанесенной атаки

ФАНАТИК

Персонажа можно назвать средоточием ненависти и гнева. Он способен безрассудно бросаться в атаку и не отстанет от своей жертвы до её смерти, притом своим примером он способен также вдохновить и союзников.

Склонности роли:

Рукопашный Навык, Стойкость, Воля, Нападение, Лидерство

Таланты роли:

Отринуть Ведьмовство или Прожженый

Способность роли:

Смерть Всем, Кто Против Меня: В дополнение к обычному использованию Очков Судьбы (страница 293), персонаж может за Очко Судьбы приобрести правило Ненависть к его текущему противнику, которое будет действовать до конца сражения. Если персонаж покинет бой до убийства своей цели, он получает одно Очко Безумия

ФЛАГЕЛЛЯНТ

Персонаж, вероятно, посвятил свою жизнь самобичеванию, и это принесло определенные плоды. Он приучил себя концентрироваться на боли и способен решать задачи более эффективно, когда из его тела струится кровь.

Склонности роли:

Стойкость, Ловкость, Харизма, Нападение, Подготовка

Таланты роли:

Живучий или Самобичевание

Способность роли:

Очищающая Боль: Каждый раз, когда персонаж получает урон (после вычитания бонуса стойкости и очков доспеха), он может первую проверку, которую он будет проходить до конца своего следующего хода, пройти с бонусом +10

ХРАБРЕЦ

Персонаж посвятил себя охоте за монстрами и чудовищами, так что он способен сокрушить любое жуткое существо, вставшее у него на пути.

Склонности роли:

Сила, Стойкость, Воля, Нападение, Общение

Таланты роли:

Телохранитель или Отринуть Ведьмовство

Способность роли:

Поразить Нечисть: В дополнение к обычному использованию Очков Судьбы (страница 293), персонаж может за Очко Судьбы автоматически пройти проверку на Страх с количеством СтУ, равным БВол. Также, если он атакует в рукопашной существо с чертой Страх (х), он наносит дополнительно Х урона и его оружие считается имеющим бронебойность на Х выше

ЧАРОДЕЙ

Персонаж является жрецом, магом, колдуном, шаманом или даже чернокнижником. Он способен управлять ветрами магии, посвятив себя данному ремеслу.

Склонности роли:

Интеллект, Восприятие, Воля, Защита, Знания

Таланты роли:

Сопротивление (Заклинания) или Чувство Магии

Способность роли:

Видящий Истину: Персонаж начинает с элитным званием Чародей (страница XX) или Колдун (страница 90)

Шаг 5: Трата опыта и выбор снаряжения

Характеристики персонажа, происхождение, профессия и роль определяют основу того, кем являлся персонаж до участия в приключении. Чтобы отразить все, чему персонаж научится во время приключения, каждый персонаж игрока будет получать очки опыта (ОО) на протяжении всей игры. Он может использовать их, чтобы улучшить его характеристики и навыки, приобрести новые таланты и получить доступ к элитным ролям или заклинаниям. Когда персонаж получает очки опыта, они добавляются к уже имеющимся, чтобы отразить общую сумму опыта, которую он может потратить. Потратить опыт персонаж может в любое время, при согласовании с Мастером.

Стартовый опыт

Каждый персонаж начинает с определенным количеством опыта при создании персонажа (обычно это 1000 опыта). Это опыт отражает те навыки, которые приобрел персонаж до участия в приключении, в дополнении к бонусам, полученным за происхождение, профессию и роль. Количество опыта может быть скорректировано в зависимости от требований Мастера или приключения, чтобы отразить более опытных, или, напротив, менее обученных персонажей.

Склонности

Каждый персонаж обычно может понимать некоторые области знаний более легко, чем другие, или ему будет необходимо часами корпеть над задачей, чтобы достичь того, что другой способен понять интуитивно. Данные правила используют эти склонности во время создания персонажа. Они представляют собой задачи или способности, для которых персонаж имеет естественное сродство, и которым может учиться с большей легкостью, чем другие. Характеристики, навыки и таланты в игре имеют свои требования к склонностям, связанным с ними, и, как правило, их две (хотя особенно редкие способности могут иметь только одну). Чем больше склонностей совпадает у персонажа с требуемыми, тем меньше опыта потребуется для их покупки. Если персонаж разделяет одну Склонность, он получает небольшую скидку на покупку, а если он разделяет обе, он приобретает их гораздо дешевле. Игроки по-прежнему могут приобрести улучшения, для которых они не имеют общих склонностей, но они, как правило, гораздо дороже. Обратите внимание, что если в процессе создания персонажа получает одинаковую склонность из разных источников, он не получает её в два раза. Вместо этого он выбирает и приобретает склонность, основанную на характеристиках, которой у персонажа еще нет.

Общее

Эти навыки и таланты отражают улучшения, которые довольно просто изучить, без необходимости иметь какую-либо особенную склонность. Считается, что все персонажи имеют данную склонность.

Основанные на характеристиках

Существует девять склонностей, имещих схожее с характеристиками название и отвечающих именно за склонность персонажа к данной характеристике: Рукопашный Навык, Стрелковый Навык, Сила, Стойкость, Ловкость, Интеллект, Восприятие, Воля и Харизма. Данные склонности отражают предрасположенность персонажа к изучению данных характеристик, а также навыков, талантов, основанных на них. Учитывайте, что Влияние не является характеристикой, которую можно улучшать за опыт и, соответственно, она не имеет собственной склонности.

Нападение

Персонажи со склонностью к нападению предпочитают прямолинейные атаки, не особенно углубляясь в тактику или безопасность. Обычно персонажи с данной склонностью учавствуют в рукопашной с безудержной яростью, либо выжимают максимум эффективности из их стрелкового оружия.

Искусность

В то время как навыки и таланты, связанные с нападением, представляют из себя грубый и прямолинейный подход к решению проблемы, персонажи, предпочитающие искусность, обычно планируют свою деятельность и действуют более изощренно. Персонажи со склонностью к искусности могут стать экспертами в эффективной стрельбе из стрелкового оружия, или орудуя экзотическим оружием со смертельной эффективностью.

Защита

Персонажи со склонностью к защите легко приучают себя защищаться от разнообразных угроз, используя ли для этого своё тело, доспехи или выискивая безопасные места.

Магия

Только те, кто имеет невероятно редкую склонность к магии способны сотворять заклинания. Также они получают возможность и ощущать магические энергии заклятий или потусторонних существ.

Техника

В это темное время очень редкий персонаж имеет склонность к технике, однако он способен использовать, а еще реже - конструировать сложные механизмы и конструкции.

Знания

В то время как любой обыватель врятли отличит одну букву от другой, персонажи со склонностью к знаниям смогут довольно быстро прчесть огромный том, и что самое важное, понять его смысл.

Лидерство

Несмотря на то, что в мире существует множество военизированных организаций и банд, они были бы менее эффективны, если быих не возглавляли достойные предводители, и одним из таких лидеров может быть персонаж со склонностью к лидерству.

Подготовка

Остаться в живых в суровых условиях может быть столь же сложно, как выйграть сражение. Персонажи со склонностью к подготовке легко приспосабливаются к любой среде, от гнетущих джунглей до мрачных пустынь.

Общение

Социальные ситуации могут быть столь же опасны, как и любая схватка для тех, кто не имеет хорошо подвешенный язык. Те, кто с легкостью способен использовать и сладкую лесть, и грубое словцо, сможет управлять окружающими без необходимости наводить на них свой арбалет. Персонаж со склонностью к общению очень быстро способен овладеть ораторским искусством.

Повышение характеристик

Повышение характеристик проедставляет собой естественное

усовершенствование тела или ума. Когда игрок приобретает улучшение характеристики, он увеличивает её значение на +5. Повышение характеристик делится на 5 уровней:

- **Обычный:** незначительное увеличение потенциала персонажа.
- **Продвинутый:** значительное и заметное улучшение характеристик персонажа.
- **Тренированный:** характеристика персонажа уже превышает уровень всех окружающих.
- **Умелый:** целенаправленные усилия по совершенствованию мастерства персонажа.
- **Экспертный:** предельный показатель возможностей для тела и разума персонажа. При повышении характеристик игроки должны последовательно пройти через каждый из вышеперечисленных уровней. Персонажи начинают с уровнем Обычный и завершают повышение на Экспертном, используя стоимость, указанную в таблице: Повышение характеристик.

В Таблице 2-2: Склонности Характеристик перечисляет девять характеристик, которые игроки могут стремятся улучшить за опыт, а также склонностей, связанных с каждой характеристикой. Повышение Ловкости, например, требует склонностей к Ловкости и Искусности.

Таблица 2-2: Склонности Характеристик

Характеристика	Склонность 1	Склонность 2
Рукопашный Навык	Рукопашный Навык	Нападение
Стрелковый Навык	Стрелковый Навык	Искусность
Сила	Сила	Нападение
Стойкость	Стойкость	Защита
Ловкость	Ловкость	Искусность
Интеллект	Интеллект	Знания
Восприятие	Восприятие	Подготовка
Воля	Воля	Магия
Харизма	Харизма	Общение

Как можно заметить из Таблицы 2-2: Повышение Характеристик, если персонаж имеет только одну склонность, первое повышение на +5 ему будет стоить 250 опыта, второе 500, и так далее. Стоимость повышения складывается, так персонаж не сможет заплатить просто 500 опыта за +10, а ему необходимо сперва потратить 250 опыта за Обычный уровень, а затем 500 опыта за Продвинутый.

Повышение навыков

Персонажи могут изучать новые навыки или улучшать уже имеющиеся. Количество опыта, которое необходимо для повышения зависит от того, как много склонностей совпадает у персонажа и навыка. Также повышение навыков имеет градацию в четыре уровня:

- **Известный (Уровень 1):** Персонаж может использовать данный навык без штрафа -20 за нетренированность.
- **Тренированный (Уровень 2):** Персонаж получает бонус +10 при использовании этого навыка.
- **Опытный (Уровень 3):** Персонаж получает бонус +20 при использовании этого навыка.
- **Ветеран (Уровень 4):** Персонаж получает бонус +30 при использовании этого навыка. Данные бонусы не складываются, и в одно время может действовать только наибольший.

При изучении навыков и их повышении персонаж начинает изучение с уровня Известный и заканчивает на уровне Ветерана. Также персонажи не могут «перепрыгивать» через уровни и должны приобретать их последовательно, друг за другом. В Таблице 2-4: Повышение Навыков указана стоимость повышения навыков, в зависимости от его уровня и наличия склонностей.

В Таблице 2:5: Склонности Навыков (страница 81) указаны склонности, влияющие на изучение каждого навыка. Обратитесь к главе 3: Навыки за дополнительной информацией о навыках.

Приобретение талантов

Таланты, это определенные способности и умения персонажа, которые позволяют ему применять свои физические и ментальные силы особенным образом. Так, таланты могут предоставлять ситуационный бонус к использованию навыка или характеристики, или предоставить персонажу необычные способы воспользоваться его экипировкой. Смотрите Главу 4: Таланты и Черты для получения подробной информации от талантах.

Как и в случае с характеристиками и навыками, таланты требуют определенные склонности (как правило, 2, однако бывают и талантыс только одной склонностью), и, соответственно, в зависимости от их наличия у персонажа, изменяется стоимость приобретения талантов. Также таланты разделены на три уровня, условно распределяющие их на сложность освоения и величину получаемого преимущества.

Также таланты имеют определенные требования, которые должны быть удовлетворены, прежде чем персонаж сможет их приобретать, вне зависимости от уровня таланта. При этом некоторые таланты высоких уровней требуют приобретения талантов более низкого уровня. Смотрите Таблицу 2-5: Приобретение Талантов для получения информации о стоимости талантов.

Таблица 2-3: Повышение характеристик

Склонность	Обычный	Продвинутый	Тренированный	Умелый	Экспертный
Две	100 опыта	250 опыта	500 опыта	750 опыта	1,250 опыта
Одна	250 опыта	500 опыта	750 опыта	1,000 опыта	1,500 опыта
Ноль	500 опыта	750 опыта	1,000 опыта	1,500 опыта	2,500 опыта

Таблица 2-4: Повышение навыков

Склонность	Известный	Тренированный	Опытный	Ветеран
Две	100 опыта	200 опыта	300 опыта	400 опыта
Одна	200 опыта	400 опыта	600 опыта	800 опыта
Ноль	300 опыта	600 опыта	900 опыта	1,200 опыта

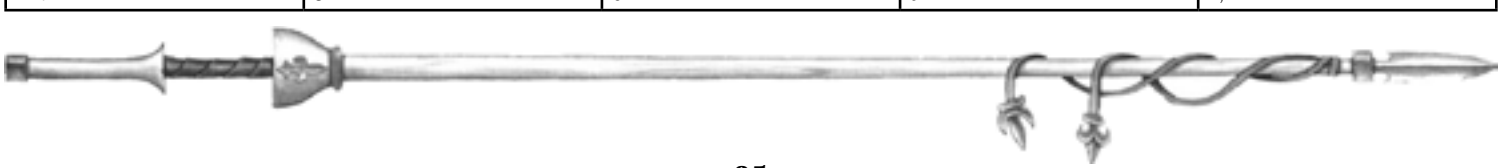


Таблица 2-5: Склонности Навыков

Навык	Склонность 1	Склонность 2
Акробатика	Ловкость	Общий
Атлетика	Сила	Общий
Внимательность	Восприятие	Подготовка
Очарование	Харизма	Общение
Командование	Харизма	Лидерство
Торговля	Интеллект	Знания
Общие Знания+	Интеллект	Знания
Обман	Харизма	Общение
Уворот	Ловкость	Защита
Запретные Знания+	Интеллект	Знания
Сбор Слухов	Харизма	Общение
Допрос	Воля	Общение
Запугивание	Сила	Общение
Знание Языков+	Интеллект	Общий
Логика	Интеллект	Знания
Медицина	Интеллект	Подготовка
Ориентирование+	Интеллект	Подготовка
Управление+	Ловкость	Подготовка
Парирование	Рукопашный Навык	Защита
Магическая чувствительность	Восприятие	Магия
Академические Знания+	Интеллект	Знания
Подозрительность	Восприятие	Общий
Безопасность	Интеллект	Техника
Ловкость Рук	Ловкость	Знания
Скрытность	Ловкость	Подготовка
Выживание	Восприятие	Подготовка
Механика	Интеллект	Техника
Ремесло+	Интеллект	Общий

+указывает на специализацию в навыке

Таблица 2-6: Приобретение талантов

Склонность	Уровень 1	Уровень 2	Уровень 3
Две	200 опыта	300 опыта	400 опыта
Одна	300 опыта	450 опыта	600 опыта
Ноль	600 опыта	900 опыта	1,200 опыта

Специализация в талантах

Некоторые таланты имеют Специализацию. Эти таланты могут быть выбраны более одного раза, каждый раз приобретая другую специальность. Обратитесь к странице 120 для получения дополнительной информации о талантах со Специализацией.

Многократное приобретение

Некоторые таланты могут быть приобретены несколько раз, как это указано в описании таланта. Таких талантов совсем немного, наиболее известным является талант Крепкое Тело, который увеличивает здоровье персонажа каждый раз, когда он приобретается. При приобретении таланта несколько раз, персонаж каждый раз уплачивает стоимость в опыте. Обратите внимание, что некоторые таланты имеют ограничение, которое указывает, сколько раз талант может быть приобретен.

Элитные звания

Элитные звания это специализированные улучшения, которые довольно серьезно изменяют возможности персонажа. Многие элитные звания могут быть приобретены лишь при особых обстоятельствах.

Для того, чтобы получить элитное звание, персонаж должен иметь разрешение Мастера, а также удовлетворять требованиям звания и потратить необходимое количество опыта.

Экипировка персонажа

Каждый персонаж начинает с определенным набором предметов, в зависимости от его профессии, однако игрок может выбрать дополнительное оружие, экипировку и предметы при окончательном создании персонажа. Это отражает индивидуальность персонажа и его излюбленные средства решения проблем. Персонаж может приобрести предметы, в количестве, равном его БВл, из Главы 5, с доступностью (-10) или выше. Например, персонаж с Влиянием 37 может выбрать три предмета. Учитывайте, что всё оружие, которое получает персонаж при создании дополнительно получает два комплекта стандартных боеприпасов.

В течении обычной игры персонажи будут использовать систему Снабжения для получения дополнительной экипировки, как указано на странице 142.

Шаг 6: Оживление персонажа

После того, как все исходные данные персонажа определены, настало время, чтобы конкретизировать его историю, личность, мотиваций, и все остальное, что делает его полноценным персонажем, а не просто набором цифр.

Детали

В Шагах 1-3 создания персонажа игрок определял происхождение персонажа, его профессию и роль, которой будет придерживаться его персонаж. Эти элементы сами по себе могут не влиять на персонажа вплоть до этого момента, когда персонажу продумывается его личность и детали. Вместе с происхождением, профессией, и ролью, эти элементы имеют неограниченные возможности для создания персонажа. Каждая деталь помогает дать представление о том, каким будет персонаж, но игроки не должны ограничивать себя только образцами, предоставленными ниже. Есть бесчисленное множество вариаций, и игрокам предлагается придумать уникальные истории, чтобы объяснить происхождение, профессию и роль их персонажа.

Пол и внешность

В мире может существовать огромное количество разнообразных жителей. Персонаж может быть любого пола (если Мастер только не ограничивает его для конкретного приключения). То же самое относится и к внешнему виду, игрок должен следить за деталями, выбранными при создании персонажа, в противном случае эта область будет открыта для воображения.

Когда игрок создает внешний вид его персонажа, он должен иметь в виду, что описания предметов и деталей, которые ирок выбрал при создании персонажа часто могут дать идеи о том, как он их получил, использовал и даже об его отношеню к ним, будь то татуировка, медальен на его мече или шрам на лице. Есть общие черты у персонажей в зависимости от их происхождения, профессии и роли, однако ваш персонаж может быть редким исключением, иметь свою особенность и уникальность. При создании персонажа можно (и нужно) определять детали внешнего вида, такие как телосложение и возраст, некоторые физические аспекты, личность, причуды, памятные предметы из происхождения и профессии и другие возможности.

Имя

Подобно тому, как внешний вид и характер людей может быть невероятно разнообразны, не менее разнообразными могут быть и имена, и то, что они означают. В одной стране определенное имя может свидетельствовать о низком рождении или бесчестии, а в другой то же самое имя может выступать в качестве знака крайней силы и славы. При решении вопроса об имени для персонажа, игроки могут использовать воображение или любые подручные материалы, для определения имени, фамилии, прозвища или даже истинного имени, которое они предпочтут скрывать ото всех. Впрочем, не забывайте согласовывать имя с Мастером.

Отличительная особенность

Помимо выборов, которые привели персонажа в его приключение, необычная судьба этого персонажа играет большую роль в его жизни. Для того, чтобы представить последствия этой извилистой судьбы на жизни персонажа, каждый персонаж должен сделать бросок 1d100 во время создания персонажа и сравнить результат с Таблицей 2-7: Особенностей, немедленно применяя выпавший результат.

Характер

После того, как внешний вид персонажа определен, и подробности его жизни проработаны, игрок должен иметь хорошее представление о характере персонажа. Чтобы помочь в формировании личности, игрок может рассмотреть следующие вопросы:

Чего хочет персонаж?

У каждого персонажа есть свои стремления, кто-то хочет богатства и славы, кто-то - мести. При создании персонажа попробуйте решить, чего же хочет персонаж больше всего, определите его вкусы и стремления.

Что персонаж ненавидит?

После того, как вы решили, чего хочет персонаж, пришло время определить то, что он ненавидит, боится, презирает. Возможно он терпеть ен может ложь, высоких людей, толстых женщин, преступников и одноногих пиратов. Ответ на данный вопрос поможет заполнить эту часть личности персонажа.

Чем готов пожертвовать персонаж?

У многих персонажей есть нечто, чем они владеют, помимо их собственной жизни. Но готовы ли они расстаться с этим? Чем готовы пожертвовать персонажи ради достижения своей цели? Вожможно они готовы продать душу демону, лишиться всех своих денег и власти, а, быть может, и свободы и чистоты родословной. Определите, как далеко готов пойти персонаж ради своей цели.

Как персонаж попал в приключение?

Не так то просто порой присоединиться к крестовому походу по северным землям для южанина, живущего за тридевять земель. Вам нужно определить, как персонаж попал в данное приключение, как он познакомился с остальными членами группы.

Что персонаж ожидает от приключения?

В зависимости от завязки приключения и его хода, у персонажей может быть определенная причина участия в оном. Возможно, сестру персонажа украл злодей, которого и будет искать вся группа игроков. Или это неплохой способ заработать деньги. А может быть и дедушка персонажа в своем завещании указал, что для получения наследства персонажу необходимо найти Грааль, убить демона и спасти принцессу из лап химеры. Решите вместе с вашим Мастером, что персонаж ждет от приключения и какая у него может быть конечная цель.

Создание группы

После создания персонажа игрокам необходимо создать и игровую группу, с общей целью и связями. Это не необходимо, однако добавит больший простор для отыгрыша и связанности сюжета. Возможно, они встретились в первый раз только во время приключения, либо уже давно знакомы друг с другом. Быть может, они родственники, либо заклятые враги, связанные общей целью и вынужденные находиться друг подле друга. Используйте свое воображение, чтобы создать прочные связи между персонажами, а можете посоветоваться с вашим Мастером, возможно, он добавит в приключение новую завязку для встречи персонажей или даже уделит идеям игроков некоторое время в текущем приключении.

Таблица 2-7: Особенности

Бросок d100	Особенность	Эффект
01	Мутация снаружи, скверна внутри	Совершите бросок по Таблице Х-Х: Пагубы (страница 290) и примените результат
02-05	Поверь своему страху	Увеличьте Восприятие персонажа на 5. Также он получает Расстройство Психики: Фобия (страница 288).
06-09	Люди должны умереть чтобы человечество смогло выжить	Персонаж получает талант Прожженый. Если он уже имеет этот талант, увеличьте вместо этого его Волю на 2
10-13	Боль от раны ничто в сравнении с проклятием	Уменьшите Ловкость персонажа на 3. Когда персонаж получает критический урон в каждой сессии, бросьте d10. На результате 10 он не получает критических эффектов, однако он по-прежнему получает урон
14-17	Будь благом для союзника, проклятьем для врага	Персонаж получает талант Ненависть (на выбор). Если у него уже есть этот талант, увеличьте вместо этого Силу персонажа на 2.
18-21	Мудрые учатся на смерти других	Увеличьте Ловкость или Интеллект персонажа на 3. Уменьшите Рукопашный или Стрелковый навык на 3
22-25	Убей чужестранца прежде чем он произнесет свою ложь	Персонаж получает талант Быстрое Выхватывание. Если талант уже есть, увеличьте Ловкость персонажа на 2
26-29	Правда субъективна	Увеличьте Восприятие персонажа на 3. Когда персонаж в первый раз за сессию получает очки Скверны, увеличьте получаемое количество на 1.
30-33	Мысль порождает ересь	Уменьшите Интеллект персонажа на 3. Когда персонаж в первый раз за сессию получает очки Скверны, уменьшите получаемое количество на 1 (до минимума в 0).
34-38	Ересь получит возмездие	Увеличьте Харизму или Силу персонажа на 3. Уменьшите его Стойкость или Волю на 3.
39-43	Ум без цели бродит в потемках	При получении Расстройств Психики (страница 287) персонаж может решить, что он получает новое расстройство вместо увеличения тяжести существующего.
44-49	Если дело стоит того, чтобы быть завершенным, за него можно умереть	Увеличьте Стойкость или Волю персонажа на 3. Уменьшите его Харизму или Силу на 3.
50-54	Темные мечты лежат на сердце	Когда персонаж должен совершить бросок по Таблице Х-Х: Пагубы (страница 290), он вместо этого может выбрать любой результат.
55-59	Насилие решает все проблемы	Увеличьте Рукопашный или Стрелковый навык персонажа на 3. Уменьшите Ловкость или Интеллект на 3
60-63	Невежество - мудрость безумца	Уменьшите Восприятие персонажа на 3. Когда персонаж в первый раз за сессию получает очки Безумия, уменьшите получаемое количество на 1 (до минимума в 0).
64-67	Только безумец способен благоденствовать	Увеличьте Волю персонажа на 3. Когда персонаж в первый раз за сессию получает очки Безумия, увеличьте получаемое количество на 1.
68-71	Подозревающий разум - здоровый разум	Увеличьте Восприятие персонажа на 2. В дополнение, он может перебрасывать проверки Внимательности для того чтобы не быть застатым врасплох.
72-75	Страдание - безжалостный учитель	Уменьшите Стойкость персонажа на 3. Когда персонаж в первый раз за сессию получает Урон, он получает бонус +20 на свою следующую проверку до конца его следующего хода.
76-79	Единственный истинный страх - умереть, не исполнив долг	Персонаж получает талант Сопротивление (Холод, Жара или Страх). Если у него уже есть данный талант, увеличьте Стойкость на 2.
80-83	Только смерть сможет завершить долг	Когда в первый раз за сессию персонаж получает Усталость, уменьшите значение получаемой Усталости на 1 (до минимума в 0).
84-87	Невинность это иллюзия	Персонаж получает талант Острая Интуиция. Если он уже имеет этот талант, величьте Интеллект персонажа на 2.
88-91	Человек создан для войны	Персонаж получает навык Уворот в качестве Известного (Уровень 1). Если у него уже есть этот навык, увеличьте Ловкость персонажа на 2.
92-95	Ничто не заменит усердие	Персонаж получает талант Ключ от Толпы. Если у него уже есть этот талант, увеличьте Харизму персонажа на 2.
96-99	Даже тот, у кого ничего нет, всё еще имеет жизнь	Когда персонаж сжигает Очко Судьбы чтобы выжить после смертельного ранения, совершите бросок 1d10. ПРи 10 на результат он не теряет Очко Судьбы.
100	Не спрашивай, почему ты служишь. Спроси только - как	Увеличьте количество Очков Судьбы персонажа на 1.

Элитные звания

Персонажи не являются статичными: они могут изменяться и расти во время приключений, разумеется, если выживут. В ходе своей жизни персонаж может превратиться в кого-то, кем он даже не смел себя представить. Некоторые изменения радикально изменяют персонажа, навсегда указывая ему новый путь. Они могут быть результатом невероятных преобразований, предлагающих персонажу возможности, которым иначе он не смог бы никогда обучиться. Они также могут прийти в виде страшных новых обязанностей, предоставляя ему огромные полномочия, но и отягощая невероятной ответственностью. Эти изменения называются элитными званиями, а персонажи становятся благославленными или проклятыми, но никогда - прежними. В данном разделе рассматриваются правила для элитных званий, в том числе их приобретение и использование элитных званий.

Использование элитных званий

Элитные звания представляют из себя крупные, определяющие качества персонажа, которые заметно выделяют его из рядов простых смертных. Каждое элитное звание уникально и может представлять собой различные качества персонажа. Элитное звание может представлять собой качества персонажа, которые были с ним всю его жизнь, либо проявившиеся в результате особых событий. Это может быть специальное звание, которое ему пожаловали за особые заслуги, или какая-то другая возможность. Обратите внимание, что роль игрока остается неизменной: воин может по-прежнему считать насилие самым эффективным решением проблемы, даже если он получает элитное звание Чародей. Роль определяет то, как персонаж воспринимает окружающий мир и свое положение в нем, в то время как звание можно получить разными способами - они не иеняют отношение персонажа к миру.

Не все персонажи получают доступ к элитным званиям, впрочем, они и не должны. Большинство званий представляют собой больше ролевую обособленность одного персонажа от других, и редко предоставляют большую выгоду. Каждое звание состоит из трех частей: влияние, изменение и возможности, предоставляемые званием.

Влияние элитных званий

Самый большой компонент в элитном звании - эффект, который он оказывает на характер персонажа. Элитное звание предоставляет персонажу уникальные способности и ролевые возможности, которые существенно выделяют его из серой массы. Это может быть что угодно, от выдвижения в хваленый ранг инквизитора, до получения возможностей управлять ветрами магии.

Каждое элитное звание предлагает информацию о его повествовательной составляющей, а также рекомендации о том, как конкретное звание влияет на персонажа. Тем ни менее, если игрок заранее намерен во что бы то ни стало приобрести персонажу элитное звание, будет хорошей идеей заложить при его создании тематические компонеты и предпосылки данного звания.

Изменения от элитного звания

Когда персонаж приобретает элитное звание, без разницы, при создании персонажа, или во время игры, он может изменить свои характеристики, навыки и таланты. Каждое элитное звание в описании указывает на любые изменения, которые применяются к персонажу, приобретающему звание. Они могут быть в виде положительных или отрицательных модификаторов характеристик или навыков, талантов, которые приобрел или потерял персонаж, или новыми, уникальными правилами, которые персонаж сможет использовать. Все эти изменения применяются при получении звания и являются постоянными.

Возможности элитных званий

Кроме того, помимо изменений, влияющих на персонажа, большинство элитных званий дает этому персонажу новые возможности, при помощи которых он может совершенствоваться. Эти возможности представляют из себя новые улучшения, которые может приобрести персонаж. Эти улучшения могут быть чем угодно, от новых талантов до мощных заклинаний. Они могут быть приобретены за опыт таким же образом, как и обычные улучшения.

Получение элитного звания

Персонажи могут приобретать элитные звания за опыт. Тем не менее, приобрести элитное звание гораздо сложнее, чем новый талант или уровень навыка. Они представляют собой большие изменения и, если оно было приобретено не во время создания персонажа, оно может оказать существенное влияние на ход приключения. Из-за этого персонаж должен выполнить два условия, чтобы приобрести элитное звение. Во-первых, персонаж должен удовлетворять всем требованиям, перечисленным в описании элитных званий, а во-вторых, игрок должен иметь разрешение Мастера еще до того, как он приступит к созданию персонажа.

Требования и ограничения

Каждое элитное звание требует от персонажа обладания определенными способностями или навыками. Персонаж должен соответствовать минимальным требованиям, указанным в описании элитного звания, чтобы иметь возможность его приобрести.

Работа с Мастером

Наиболее важная проблема для игроков при приобретении элитного звания - это то, как оно повлияет на его персонажа, группу, и приключение в целом. Из-за воздействия, которое звания могут оказать на приключение, игроки должны получить разрешение от Мастера перед покупкой элитного звания для своих персонажей.

Бесплатные элитные звания

Некоторые возможности во время создания персонажа могут предоставлять персонажу элитное звание бесплатно. Это означает, что персонаж автоматически приобретает данное звание, без необходимости траты опыта, соответствия требованиям или получения разрешения от Мастера.

Описание элитных званий

Ниже представлены одиннадцать элитных званий, которые сможет получить игрок: **Жрец, Заклинатель, Инквизитор, Колдун, Колдун Хаоса, Командир, Некромант, Неприкасаемый, Паладин, Священник** и **Чародей**.

ЖРЕЦ

Специальные правила

Жрец - это персонаж, посвятивший себя служению божеству и получивший в ответ частицу божественной искры, которую он несет в этот мир вместе с учением его божества. Их уважают и к их мнению обычно прислушиваются. Если персонаж решает получить звание жреца, ему следует понимать, что это может существенно изменить отношение окружающих к его персоне, а сам он сможет совершать вещи, недоступные простым смертным.

Стоимость:
300 опыта

Требования:

- **Воля:** 30
- **Навык Общие Знания** (Жрецы, Жречество (на выбор)), **Навык Академические Знания** (Религия)
- **Книжный Червь:** Персонаж должен иметь талант Образованный
- **Повелевающий Магией:** Персонаж, имеющий элитное звание Чародей, Колдун или Неприкасаемый не может получить звание Жреца.
- **Священные Знания:** жрец так преданно посвящен своему божеству, что его молитвы имеют магическое воздействие. Для поклонения божеству необходимо столько труда и концентрации, что вы не можете посвятить себя более чем одному божеству. Жрецу необходимо выбрать своего бога-покровителя: Верена, Зигмар, Мананн, Мирмидия, Морр, Ранальд, Таал/Рия, Ульрик и Шаллья.
- **Руководство Мастера:** Жрецы весьма редки, однако их возможности являются неплохой предпосылкой для искателя приключений. Мастеру желательно позволять играть жрецами игрокам, при их желании. Один жрец будет большим подспорьем, впрочем, не стоит включать в группу слишком большое их количество. Также может быть интересной идеей иметь в группе жреца, скрывающего свои способности, что привнесет определенное разнообразие в игру.

Изменения:

- Получение черты Чародей, склонности Магия, а также первого Магического Уровеня.
- Больше нельзя получать элитное звание Неприкасаемый и Чародей.
- Жрец получает доступ к заклинаниям Младшей Магии (Священная), Малой Магии и выбранному Священному Знанию.

Возможные улучшения:

Персонаж может приобретать заклинания за опыт. Подробнее о магии и жрецах можно узнать в Главе 6. Персонаж с элитным званием Жрец также может повышать свой магический уровень вплоть до пятого. При улучшении магического уровня, он увеличивается на 1, а его стоимость будет состовлять двухсоткратное значение приобретаемого уровня. Например, повышение магического уровня со второго до третьего обойдется в 600 опыта (3x200). Также Жрецы получают доступ к специальному перечню талантов. Они доступны только для Жрецов и могут быть приобретены за опыт по аналогии с обычными талантами.

Таланты Жреца

Таланты ниже доступны только для Жрецов и покупаются по аналогии с приобретением обычных талантов (страница 81).

Оплот Воли (Bastion of Iron Will)

Сила воли персонажа и его магические навыки уже давно сплелись воедино, что позволяет ему эффективно противостоять магии.
Уровень: 3
Требования: Магический Уровень, Талант Сильный Духом, Воля 40
Склонности: Воля, Магия
Эффект: Персонаж добавляет бонус +5xМУ ко всем своим Встречным проверкам на защиту от заклинаний.

Освященная Чистота (Sanctic Purity)

Освященная Демонология часто считается самым чистой магической школой. Практики могут показаться вне опасности магических проявлений, что слишком часто досаждают другим чародеям. Такое мастерство довольно сложно отточить, но опытный Демонолог может противостоять магическим проявлениям, где другие чародеи бы могли пострадать.
Уровень: 3
Требования: Талант Любимый Ветрами, Воля 50
Склонности: Воля, Магия
Эффект: Когда персонаж вызывает Магическое Проявление при использовании заклинания школы Освященной Демонологии, он может потратить Очко Судьбы, чтобы свести на нет магическое проявление.

ЗАКЛИНАТЕЛЬ

Специальные правила

Заклинателем может стать ограничивший свои способности чародей, чтобы получить невероятный контроль над ветрами магии. Это обученный чародей, который посвятил себя управлению ветрами для возможности воздействовать на разум окружающих.

Стоимость:
500 опыта

Требования:

- **Профессиональный Чародей:** Персонаж должен иметь элитное звание Чародей.
- **Руководство Мастера:** Стать Заклинателем во время приключения персонажу довольно сложно, и обычно это происходит или в результате изнурительного обучения, или проведения определенного ритуала, так что это звание может быть хорошим выбором при создании персонажа. Тем ни менее и во время приключения может произойти становление Заклинателем.

Изменения:

- Персонаж получает черту Привязка Души и Неестественные Чувства (X), где X - его БВол.
- Персонаж слепнет.
- Когда персонаж или его союзник, имеющий Магический Уровень в 10 метрах делает бросок по таблице Магических Проявлений (страница XXX), персонаж может увеличить или уменьшить результат на свой удвоенный БВол.

Возможные улучшения:

Заклинатель получает доступ к специальному перечню талантов и заклинаний. Они доступны только для Заклинателя и могут быть приобретены за опыт по аналогии с обычными талантами и заклинаниями.

Таланты Заклинателя

Талантыниже доступнытолько для Заклинателей и покупаются по аналогии с приобретением обычных талантов (страница 81).

Верховный Заклинатель (Supreme Telepath)

Заклинатель является специалистом в избранной школе заклинаний и способен их использовать с невероятным мастерством и силой.

Уровень: 3
Требование: Харизма 40, Воля 50
Склонности: Харизма, Общий
Эффект: Прежде чем совершать проверку на Сотворение заклинания по школе Телепатии или одного из заклинаний элитного звания Заклинателя, Заклинатель может потратить Очко Судьбы, чтобы увеличить свой магический уровень на величину, эквивалентную половине его БВол (с округлением вниз) для этой проверки.

Второе Зрение (Second Sight)

С приобретением опыта, Заклинатель оттачивал свои способности и расширил его неестественные чувства. Даже лишившись глаз,Заклинатель видит видит больше,чем обычный человек.

Уровень: 2
Требование: Восприятие 35
Склонности: Восприятие, Воля
Эффект: Значение черты Неестественные Чувства увеличивается до значения, равного двукратному БВол персонажа.

Духовное Зрение (Soul Ward)

Несмотря на слепоту, Заклинатель научился воспринимать окружающий мир при помощи своих способностей,и он способен различать магические колебания повсюду,как обычный человек различае свет и тьму.

Уровень: 2
Требование: Талант Чувство Магии
Склонности: Восприятие, Магия
Эффект: Заклинатель может использовть свой навык Магической Чувствительности вместо Внимательности при проверках на Внимательность.

Защита Свыше (Bound to the Highest Power)

Персонаж получает защиту со стороны своих божественных покровителей, либо настолько безопасно научился управлять ветрами магии,что способен избежать даже самой губительной ошибки при управлении заклинаниями.

Уровень: 3
Требование: Талант Магическая Блокировка
Склонности: Воля, Защита
Эффект: Заклинатель может потратить Очко Судьбы чтобы проигнорировать результат проверки по таблице Магических Проявлений (страница 196), включая результат Губительных Проявлений, полностью нивелируя результат. При этом он разрывает связь с магией и не может использовать или поддерживать заклинания до начала его следующего хода.

Опека Души (Soul Ward)

Душа персонажа сплетена с верховной сущностью,его ум и тело защищены от Хаоса, даже когда он черпает магическую силу, чтобы питать свои собственные способности. Когда капризы Хаоса и нападки его обитателей угрожают азаклинателю, он полагается на его магическую силу и силу духа, чтобы защитить себя.

Уровень: 3
Требование: Талант Сильный Духом, Воля 50
Склонности: Защита, Воля
Эффект: Заклинатель может перебрасывать проверки Воли при определении результатов по Таблице 6-2: Магическое Проявление или Таблице 6-3: Магическое Проявление (страницы 196 и 197 соответственно), проверках на сопротивление получению мутации и одержимости демоном.

Заклинания Заклинателя

Заклинания ниже доступны только для Заклинателей и покупаются по аналогии с приобретением обычных заклинаний.

Защита Разума (Thought Shield)

Черпая свои силы с невероятным умением,Заклинатель способен оградить свой разум и душу от внешнего вмешательства.

Стоимость: 300 опыта
Требование: Талант Сильный Духом
Действие: Реакция
Сотворение: Проверка Воли (-20)
Дистанция: На себя
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: Чародей может использовать это заклинание, когда он является мишенью вражеского заклинания, влияющего на разум, попытка даемона захватить его или попытка любого существа подорвать его контроль над собой. Если заклинание сотворено успешно, чародей успешно защищает свой разум от влияния атакующего, которое сразу же терпит неудачу.

Магическое Послание (Astral Telepathy)

Хотя истинная практика телепатии включает в себя длинные и сложные ритуалы, уникальные для каждого чародея, заклинатели часто имеют способность общаться телепатически на дистанции, невероятной для прочих. Заклинатель может общаться даже с обычными людьми на огромных расстояниях.

Стоимость: 200 опыта
Требование: Талант Телепатическая Связь, Воля 40
Действие: Полное Действие
Сотворение: Встречная проверка Воли (-20)
Дистанция: 1000 километнов х МУ
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: Чародей выбирает персонажа, которого он ощущает и который сопротивляется заклинанию проверкой Воли. Это может быть кто-то, кого чародей встретил лично, или кто-то известный ему по описанию. Если заклинание преуспевает, чародей может передавать краткое устное сообщение не более чем за 5 секунд х магический уровень.
Если цель осознает действия чародея, он может решить провалить проверку Воли, считая, как получил на броске 100

Телепатическая Привязка (Telepathic Bond)

Некоторые заклинатели отточитли свои способности, чтобы лучше общаться с обычными людьми. Возможность провести тихий телепатический разговор порой бывает неоценима. Не предавая свою позицию или намерения, чародей и его союзники могут координировать свои планы и достичь своей цели.

Стоимость: 200 опыта
Требование: Талант Телепатическая Связь, Харизма 35
Действие: Полное Действие
Сотворение: Встречная проверка Воли (-10)
Дистанция: 20 метров х МУ
Поддержание: Свободное Действие
Подтип: Концентрация
Эффект: Чародей устанавливает телепатическую связь с числом целей до половины его магического уровня, которые сопротивляются заклинанию проверкой Воли. Пока связь держится, чародей и цели могут отправлять и получать сообщения

телепатически. Это не дает полного понимания всех мыслей персонажей, но и позволяет каждому персонажу выбрать, какие сообщения он хочет передать. Все персонажи, участвующие в связи, получат все сообщения.
Если цель осознает действия чародея, она может добровольно провалить проверку Воли, и считать, что в результате проверки получена 100. Если персонаж выходит из диапазона чародея, заклинание перестает воздействовать на него.

Чтение Мыслей (Mind Scan)

Выставляя свой полный магический потенциал, заклинатель может изучать разум своей цели, открывая информацию, о которой человек мог даже не подозревать или позабыть. С каждым мгновением все больше воспоминаний раскрывается, пока заклинатель не получает неограниченный доступ к разуму своей цели.
Стоимость: 300 опыта
Требование: Харизма 40, Талант Телепатическая Привязка, Воля 50
Действие: Полное Действие
Сотворение: проверка Воли (-20)
Дистанция: 1 метр х МУ
Поддержание: Полное Действие
Подтип: Концентрация
Эффект: Чародей выбирает цель в радиусе и прямой линией видимости, сопротивляющуюся заклинанию проверкой Воли. Цель может попытаться сопротивляться заклинанию каждый раунд, пока оно поддерживается. Если цель выигрывает, чародей покидает её разум и лишается возможности получить дополнительную информацию. Информация, которую получает чародей зависит от количества раундов, в которых он успешно поддерживает заклинание:
• ***Первый раунд:*** Чародей узнает основную информацию, включая имя цели, настроение и общее состояние здоровья.
• ***Второй раунд:*** Чародей считывает поверхностные мысли целевого объекта и узнает, имеющееся у него число очков Безумия и Скверны.
• ***Третий раунд:*** Чародей успешно получает доступ к кратковременной памяти цели и узнает о каких-либо Психических Расстройствах.
• ***Четвертый раунд:*** Подсознание цели раскрывается.
• ***Пятый раунд:*** Разум противника оголяется для чародея и он может получить любую информацию, от счастливейших воспоминаний цели до её мрачных секретов.

ИНКВИЗИТОР

Специальные правила

Вероятно, должность инквизитора, или охотника на ведьм, будет необходима не в каждой игре. Тем ни менее, игрок может получить это звание, если Мастер предполагает, что приключению может потребоваться такой персонаж. Инквизитор - это очень могущественный, властный человек, который ставит свою жизнь на защиту Империи. Он готов к любым жертвам ради достижения своей цели. Он способен пойти на любые ухищрения и его власть и способности помогают ему в этом.

Стоимость:
1000 опыта

Требования:

• **Влияние:** 75
• **Благославение Императора:** Персонаж получает это звание по указу существующего инквизитора или благодаря иному подходящему по ситуации знаменательному событию. Только исключительная личность, который выполнила великие дела и имеет достаточно мужества, может быть одаренна такой силой и властью.
• **Руководство Мастера:** Это звание следует рассматривать не только как повышение персонажа, но и как коренной перелом в ходе повествования. Мастеру следует внимательно рассмотреть вопрос о том, чтобы игрок имел персонажа - Инквизитора. Полное руководство о включении инквизитора в кампанию можно найти в *главе 9: Мастер*.

Изменения:
Получение таланта Союзник (Инквизиция), навыка Запретное Знание (Любое на выбор), а также Склонность Лидерство.

Возможные улучшения:
Инквизитор получает доступ к специальному набору талантов. Эти таланты доступны только для инквизитора и покупаются по аналогии с приобретением обычных талантов.

Таланты Инквизитора

Таланты ниже доступны только для Инквизитора и покупаются по аналогии с приобретением обычных талантов (страница 81).

В Пасти Ада (Into the Jaws of Hell)

Сила убеждения и веры инквизитора, или, возможно, страх перед его возмездием, вдохновляет его подчиненных, чтобы сражаться дальше, даже перед лицом превосходящих сил противника и ужасов извне.
Уровень: 3
Требование: Талант Несокрушимая Вера, Талант Ореол Власти, Талант Воля Инквизитора
Склонности: Лидерство, Воля
Эффект: Слуги и союзники в 10 метрах могут получить бонус Харизмы инквизитора к своим СтН проваленных проверок Страха или Подавления, если инквизитор прошел эту проверку. Если при этом количество СтН стало 0 или меньше, считается что проверка пройдена с 1 СтУ. Данный талант действует на всех людей инквизитора, его приближенных, а также прочих персонажей, в зависимости от решения Мастера.

Вдохновляющая Интуиция (Inspired Intuition)

Изучая ересь долгие годы, инквизитор получил понимание того, как устроен мир и в каких закоулках может скрываться еретический культ.
Уровень: 2
Требование: Интеллект 50

Склонности: Восприятие, Общение
Эффект: Персонаж может за Очко Судьбы получить игровую подсказку от Мастера, которая сможет помочь в текущей деятельности инквизитора

Воля Инквизитора (Will of the inquisitor)

Пожалуй, самым определяющим признаком Инквизитора является его сила воли. Часто кажется,что он может изменить вероятности или отмахнуть смертельные удары волевым усилием, без помощи тайных сил или древних устройств. Для тех, кто не может принять поражение, безусловно, нет ничего невозможного.
Уровень: 3
Требование: Талант Обреченный, Интеллект 50, Восприятие 50, Воля 55
Склонности: Знания, Воля
Эффект: Перед броском d100 персонаж может потратить Очко судьбы, после чего результат проверки считается естественной единицей.

Золотые Руки (Jack of all trades)

Каждое исследование уникально,как и любое проявление ереси. Инквизитор привык решать сложнейшие задачи и приобрел опыт,который невозможно получить простым обучением.
Уровень: 2
Требование: Интеллект 45
Склонности: Знания, Общий
Эффект: При приобретении этого таланта персонаж получает все неизвестные ему навыки (кроме специализированных) на Уровне 1 в качестве Известных.

Мастер на Все Руки (Master of all trades)

По мере того как инквизитор изучает новые способности и оттачивает свои навыки, со временем он может овладеть ими на довольно серьезном уровне. Его мастерством в таких областях могли бы похвастать и лучшие специалисты.
Уровень: 3
Требование: Интеллект 55, Талант Золотые Руки
Склонности: Знания, Общий
Эффект: При приобретении этого таланта персонаж повышает уровень всех Известных (Уровень 1) ему навыков до Уровня 2.

Непримиримое Осуждение (Indomitable Conviction)

Инквизитор должен часто разделяют часть своего бремени знаний и понимания с теми, кто служит рядом с ним. Хотя некоторые персонажи могут поддаваться безумию и отчаянию, покровительство инквизитора помогает взять себя в руки. Инквизитор может также получает воодушевление, черпая силы из своих товарищей и обновляя свою веру в его долге перед человечеством.
Уровень: 3
Требование: Талант Общая Судьба, Талант Сила Убеждения, Сопротивление (Страх), Талант Прожженый
Склонности: Лидерство, Воля
Эффект: Когда персонаж или союзник в 10 метрах получают очки Безумия, уменьшите их количество на 1, до минимума в 0. В дополнение, любой союзник в 10 метрах может потратить Очко Судьбы, чтобы вовсе не получить очки Безумия. Этои эффекты не складываются, если данный талант есть у нескольких персонажей.

Обреченный (Fated)

Зная, что смерть означает ужасный конец для человечества, инквизиторы стремятся выжить любой ценой. Они способны выжить в ситуациях, когда все остальные бы уже погибли, бросая вызов смерти и чиня опустошение своим врагам.
Уровень: 3
Требование: Талант Вдохновляющая Интуиция, Талант Щит Презрения, Талант Сила Убеждения
Склонности: Знания, Воля
Эффект: Персонаж увеличивает максимальное количество Очков Судьбы на 1

Общая Судьба (Shared destiny)

Те, кто борется на стороне Инквизитора знают, что каждое сражение может быть последним, но хороший Инквизитор следит за его людьми. Следя и за союзниками, и за врагами, инквизитор обеспечивает выживание его людей, чтобы вновь сражаться в завтрашнем дне.
Уровень: 1
Требование: Воля 40
Склонности: Харизма, Лидерство
Эффект: Персонаж может потратить два Очка Судьбы в качестве Свободного Действия чтобы предоставить другому персонажу в 10 метрах Очко судьбы. Также, любой персонаж в 10 метрах может потратить два Очка Судьбы в качестве свободного действия, чтобы предоставить этому персонажу Очко Судьбы. При этом персонаж не может получить Очков Судьбы больше, чем его максимальный запас.

Полный Контроль (Complete Control)

Инквизитор использует свой опыт в тонком политическом танце, дергая за «ниточки» его огромной сети контактов, установленных по всему миру,чтобы изменить осведомлённость окружающих о его делах.
Уровень: 2
Требование: Восприятие 45
Склонности: Интеллект, Общение
Эффект: Персонаж может потратить Очко Судьбыдля того чтобы увеличить или уменьшить Незаметность группы на 1d10+БВол.

Сила Убеждения (strength through Conviction)

Инквизитор причастен к страшным истинам,и был свидетелем того,что свело бы с ума любого. Его воля закаляется до уровня адамантия и он может игнорировать то, что бы привело прочих на колени в буйной истерии.
Уровень: 2
Требование: Воля 50
Склонности: Защита, Воля
Эффект: Когда персонаж должен получить Очки Безумия, он может потратить Очко Судьбы, чтобы не получать их.

Щит Презрения (Shield of Contempt)

Магические дисциплины и обряды для защиты плоти необходимы, чтобы противостоять демоническим силам. Его ум и тело подготовлено и укреплено,а сам инквизитор готов к отражению скверны Хаоса.
Уровень: 2
Требование: Воля 50
Склонности: Защита, Стойкость
Эффект: Когда персонаж должен получить Очки Скверны, он может потратить Очко Судьбы, чтобы не получать их.

Эгида Презрения (Aegis of Contempt)

Инквизитор защищает его ум и душу, чтобы противостоять влиянию врагам. Подобно тому, как его помощники помочь ему защитить человечество от скверны, и он охраняют их, укрепляя их решимость с благословениями ненависти и очищающих молитв.
Уровень: 3
Требование: Талант Общая Судьба, Талант Щит Презрения, Талант Ненависть (любой)
Склонности: Защита, Лидерство
Эффект: Когда персонаж или союзник в 10 метрах получают

очки Скверны, уменьшите их количество на 1, до минимума в 0. В дополнение, любой союзник в 10 метрах может потратить Очко Судьбы, чтобы вовсе не получить очки Скверны. Этои эффектыне складываются, если данный талант есть у нескольких персонажей.

КОЛДУН

Специальные правила

Колдуны — люди обладающие талантом к магии, но не прошедшие официального магического обучения. Используя инстинкты, удачу и различные суеверия они могут творить мелкие, специализированные заклинания. Хотя они не всегда знают об этом, но колдуны подвергаются опасности каждый раз, когда они используют свои заговоры и чудеса. По этой причине Охотники на Ведьм выслеживают и казнят этих несчастных, которые слишком часто неосознанно призывают демонов и бедствия в этот мир. Некоторые Колдуны внимают голосу разума и присоединяются к Орденам Магов, в то время как остальные прячутся, скрывая свою позорную тайну.

Стоимость:
200 опыта

Требования:
- **Воля:** 35
- **Повелевающий Магией:** Персонаж, имеющий элитное звание Чародей, Неприкасаемый или Жрец не может получить звание Колдуна.
- **Руководство Мастера:** Колдуны весьма редки, однако их возможности являются неплохой предпосылкой для искателя приключений. Мастеру желательно позволять играть колдунами игрокам, при их желании. Один-два колдуна помогут создать неплохой баланс, впрочем, не стоит включать в группу слишком большое их количество. Также может быть интересной идеей иметь в группе колдуна, скрывающего свои магические способности, что привнесет определенное разнообразие в игру.

Изменения:
- Получение черты Чародей, склонности Магия, а также первого магического уровеня.
- Больше нельзя получать элитное звание Неприкасаемый или Жрец.
- Персонаж получает 1d10+5 Очков Скверны (страница 289) из-за использования опасных ветров магии без подготовки.
- Вы сами обучились магии, методом проб и ошибок. Вы получаете доступ к заклинаниям Младшей Магии (Колдовство).
- Вы должны бросать дополнительный 1d100 при Сотворении. Он не учитывается при проверке Сотворения, однако учитывается при вызове Магических Проявлений. Если персонаж получает Элитное Звание Чародей, ему не будет необходимости бросать этот 1d100.

Возможные улучшения:
Персонаж может приобретать заклинания за опыт. Подробнее о магии и чародеях можно узнать в Главе 6. Персонаж с элитным званием Колдун также может повышать свой магический уровень, но не выше пятого. При улучшении магического уровня, он увеличивается на 1, а его стоимость будет равна 150xМУ, который приобретается. Например, повышение магического уровня со второго до третьего обойдется в 450 опыта (3x150).

КОЛДУН ХАОСА

Специальные правила

Среди колдунов есть приверженцы Хаоса, те, кто жаждет обретения власти над Высоким Искусством. Они называются колдунами, волхвами, магусами), и все как один - умалишённые и злодеи. Колдуны подчиняют буйные потоки самого Хаоса, изменяя реальность, дабы она радовала их капризных тёмных хозяев. Слово и жест колдуна способно отделить плоть человека от его скелета, заставить любящего зарезать свою возлюбленную, и даже погрузить в пламя целый отряд. Колдуны считаются одними из самых омерзительных и извращённых служителей Хаоса, поскольку они продали свои души в обмен на одурманивающий эликсир первородной силы.

Стоимость:
500 опыта

Требования:
- **Воля:** 40
- **Владеющий Магией:** Колдуном Хаоса может стать персонаж, имеющий только элитное звание Чародей и/или Колдун.
- **Единство Темной Магии:** Персонаж не может иметь элитную роль Некромант.
- **Руководство Мастера:** Колдуны Хаоса не только могущественны и редки, но и крайне злобны. Если у вас относительно добрая партия, обсудите с Мастером, возможно ли добавить Колдуна Хаоса в сюжет игры.

Изменения:
- Персонаж получает 3d10 Очков Скверны (страница 289), ибо он открыл себя для темной магии Дхар.
- Персонаж получает доступ к заклинаниям Младшей Магии (Колдовство), Малой Магии и Темной Магии (Хаос).

Возможные улучшения:
Персонаж может приобретать заклинания за опыт. Подробнее о магии и чародеях можно узнать в Главе 6. Персонаж с элитным званием Колдун Хаоса также может повышать свой магический уровень. При улучшении магического уровня, он увеличивается на 1, а его стоимость будет состовлять стократное значение приобретаемого уровня. Например, повышение магического уровня со второго до третьего обойдется в 300 опыта (3x100). Также Колдун Хаоса получает доступ к специальному перечню талантов. Они доступны только для Колдун Хаоса и могут быть приобретены за опыт по аналогии с обычными талантами.

Таланты Колдуна Хаоса

Таланты ниже доступны только для Колдунов Хаоса и покупаются по аналогии с приобретением обычных талантов (страница 81).

Демонолог (Daemonologist)

Персонаж практикуется в темных искусствах, и хорошо осведомлен в сильных и слабых сторонах Нереальных Существ. Он особенно квалифицирован в изгнании Демонов, или их обуздании, за счет использования своих магических способностей.

Уровень: 2

Требования: Магический Уровень 3, Воля 45, Навык Запретные Знания (Демоны)

Склонности: Магия, Воля

Эффект: Когда персонаж совершает проверку Сотворения и цель Заклинания - Демон, он получает бонус +10 к проверке Сотворения. По решению Мастера, данный бонус можно применять и к прочим проверкам, например, при проведении ритуала для вызова или изгнания Демона.

Запятнаный Чародей (Tainted Psyker)

Хотя все чародеи черпают энергию из магии, повсеместно известно, что её стоит опасаться. Некоторые чародеи игнорируют эти предупреждения. Такие чародеи могут использовать истинную силу их способностей, и даже прислушаться к шепоту, который обещает им куда большие силы.

Уровень: 2
Требования: Магический Уровень, Навык Магическая Чувствительность +10, 10 Очков Скверны
Склонности: Знания, Магия
Эффект: При совершении проверки на Сотворение, персонаж может получить количество Очков Скверны в размере, не превышающем его МУ. За каждое полученное Очко Скверны, он получает бонус +10 к проверке Сотворения, а также +5 к проверке Магического Проявления (страница 196).

КОМАНДИР

Специальные правила

Командир - это профессиональный военный, который готов возглавить отряд и взять на себя огромную ответственность за жизни его людей и выполнение миссии.

Стоимость:
1000 опыта

Требования:

- **Влияние:** 40
- **Товарищи:** Применение дополнительных правил Товарищ в игре
- **Профессия Солдат:** Только Солдаты знают, что такое война и битва не понаслышке, и потому только они смогут стать блестящими Командирами. Стоимость данного Элитного Звания для Солдата уменьшается вдвое.

Изменения:

- Получение склонности Лидерство, Навыка Общие Знания (Армия, Война), Навыка Академические Знания (Тактика)

Возможные улучшения:

Командир получает доступ к специальному перечню приказов и талантов. Они доступны только для Командира и могут быть приобретены за опыт по аналогии с обычными талантами.

Приказы Командира

Приказы ниже доступны только для Командира и покупаются по аналогии с приобретением обычных талантов (страница 81).

Атака с Фланга! (Flank Them!)

Тип: Расширенный Приказ (Свободное Действие)
Уровень: 3
Требования: Стрелковый Навык 40
Склонности: Восприятие, Нападение
Эффект: Частью приказа Командир должен совершить проверку (+0) Командования. В случае успеха, Товарищи рассыпаются широкой цепью, чтобы поддержать своих союзников, стреляя с неожиданных углов, чтобы их цели оказались в перекрестном огне. До конца Раунда каждый персонаж игрока накладывает штраф -10 на проверки Уклонения и Парирования, чтобы избежать его атак за каждого Товарища, которого он имеет в Сплоченности (максимум до -30).

Быстрая Казнь (Summary Execution)

Тип: Полудействие
Уровень: 1
Требования: Стрелковый Навык 40
Склонности: Воля, Нападение
Эффект: Персонаж всегда подмечает, когда его люди готовы дрогнуть перед врагом, и ему пора использовать свое оружие, чтобы остановить бегство. Если персонаж игрока в дистанции огня опускает здоровье ниже 0, персонаж может выполнить Быструю Казнь по Товарищу этого персонажа. Персонаж делает проверку (+0) Стрелкового Навыкана, атакуя Товарища. В случае успеха, он убивает Товарища и мотивирует персонажа игрока сражаться. Персонаж игрока игнорирует все критические эффекты до конца боя и восстанавливает 1d5 Здоровья, обретая довольно жизнеутверждающий мотив.

Взять его! (Gen Them!)

Тип: Расширенный Приказ (Свободное Действие)
Уровень: 1
Требования: -
Склонности: Нападение, Подготовка
Эффект: Частью этого приказа, персонаж должен выполнить проверку (+0) Командования. В случае успеха, все Товарищи будут вдохновлены его словами, открывая в себе скрытые резервы. В следующем раунде, при выполнении приказов Залп! или Рукопашная!, Товарищи предоставляют своим контролирующим персонажам игроков дополнительный бонус +4 Урона для попавшей рукопашной или стрелковой атаки.

Глядеть в Оба! (Eyes Up)

Этот персонаж всегда настороженно относится к поведению врага, рассматривая поле битвы в поисках скрытых знаков и теней, что скрываются в листве, темных углах или в тени скалы. Когда он замечает врага, он быстро сообщает об этом отряду, чтобы предупредить друг друга об опасности как можно быстрее.

Тип: Приказ (Свободное Действие)
Уровень: 1
Требования: Талант Чувство Боя
Склонности: Восприятие, Подготовка
Эффект: В начале боевой сцены этот персонаж может совершить проверку (+0) Восприятия, если его не застали Врасплох. Если он преуспеет, все персонажи игроков в Сплоченности со своими Товарищами получат бонус +2 к своей Инициативе и из не смогут застать Врасплох во время первого раунда боя, даже если бы их застали Врасплох.

Ложный Фланг (Feigned Flank)

Тип: Приказ (Свободное Действие)
Уровень: 1
Требования: Восприятие 35
Склонности: Восприятие, Подготовка
Эффект: Персонаж может использовать любое количество своих Товарищей в пределах слышимости для участия в этом Приказе. В начале сражения, пока его не застали Врасплох, персонаж может совершить проверку (-10) Обмана с бонусом +10 за каждого Товарища, участвующего в этом Приказе, Встречный вражеской Подозрительности. Каждый враг, который проваливает эту Встречную проверку получает штраф к Инициативе, равный количеству Степеней Успеха персонажа.

Наставник (Mentor)

Персонаж прошел обширную подготовку и может рассказать маленькие хитрости, чтобы помочь остальной части отряда преуспеть на поле битвы.

Тип: Полное Действие
Уровень: 1
Требования: Навык Командование +10
Склонности: Лидерство, Подготовка
Эффект: Один раз за игровую сессию персонаж может поделиться своим обучением с отрядом. Все члены отряда в радиусе слышимости (включая персонажей игроков) могут пройти могут проходить все проверки в одном выбранном персонажем навыке, как если бы у них был так-же тренирован этот навык. После активации этот эффект длится до конца боя или в течении десяти минут в повествовательном времени.

Обнаружен Противник! (Hostiles Detected!)

У острых глаз персонажа больше применений, чем просто отслеживание далеких целей.

Тип: Расширенный Приказ (Специальное)
Уровень: 1
Требования: Восприятие 40
Склонности: Восприятие, Подготовка
Эффект: Персонаж может отдать этот Приказ, когда один или несколько других персонажей игроков застали Врасплох. Все Товарищи, на которых действует этот приказ, немедленно совершают Полудействие, чтобы получить преимущество от Укрытия, как если бы они отдали они отдали Общий Приказ В Укрытие!, даже если контролирующего их персонажа игрока застали Врасплох и он не может действовать.

Ограждающее Присутствие (Galvanising Presence)

Члены отряда чувствуют на себе пристальный взгляд персонажа, предостерегающих их от дурных дел.

Тип: Пассивный Приказ
Уровень: 1
Требования: Навык Командование +10
Склонности: Воля, Лидерство
Эффект: При специальном использовании навыка Командования - Угроза, его действие распространяется на всех членов его отряда, включая персонажей игроков. Кроме того, персонаж считает, что имеет черту Страх (2) для этой проверки.

Окапываемся! (Dig In)

Тип: Расширенный Приказ (Свободное Действие)
Уровень: 3
Требования: Навык КОмандование +10
Склонности: Защита, Лидерство
Эффект: В рамках этого приказа Командир должен совершить проверку (+0) Командования. Если он преуспеет, Товарищи поспешат соорудить временные укрепления, перемещая доски, мешки с песком, ящики для еды или любые другие доступные ресурсы. До тех пор, пока они не покинут укрепленную позицию, каждый персонаж игроков получает 2 дополнительных очка брони и бонус +10 к проверкам для противостояния эффектам Подавления за каждого Товарища, которого он имеет в Сплоченности, а его Товарищи получают выгоду от приказа В Укрытие!

Помогите Им! (Back Them Up!)

Тип: Расширенный Приказ (Свободное Действие)
Уровень: 2
Требования: -
Склонности: Лидерство, Нападение
Эффект: Командир назначает любое количество своих Товарищей для оказания помощи любому количеству персонажей игроков. Пока Командир не переназначает этих Товарищей, каждый ведет себя так, как будто это Товарищ выбранного персонажа. За каждого Товарища, назначенного персонажу игрока за этот Приказ, персонаж игрока получает дополнительный бонус +5 к его Стрелковому и Рукопашному Навыку, при использовании, соответственно, Приказа Залп! и Рукопашная! (в дополнение к бонусам, которые уже были предоставлены этими Приказами).

Придите в себя! (Snap Out of It!)

Тип: Расширенный Приказ (Свободное Действие)
Уровень: 1
Требования: Воля 40
Склонности: Воля, Лидерство
Эффект: Частью этого приказа, персонаж должен выполнить проверку (+0) Командования или Запугивания. В случае успеха, все Товарищи прерывают действующие на них эффекты Страха или Подавления. Они могут действовать как обычно в следующем ходу.

Прикрывающий Огонь (Covering Fire)

Тип: Расширенный Приказ (Свободное Действие)
Уровень: 1
Требования: -
Склонности: Восприятие, Защита
Эффект: Все Товарищи в радиусе слышимости приказа ведут агрессивную стрельбу по врагам, сдерживая их и защищая своих союзников от возмездия. Для следующего раунда все персонажи игроков с их Товарищами в Сплоченности получают +10 ко всем проверкам Уворота.

Рожденный Править (Born Leader)

Тип: Пассивный Приказ
Уровень: 2
Требования: Навык Командование
Склонности: Харизма, Лидерство
Эффект: Персонаж получает дополнительного Товарища. Этот Талант можно приобретать 4 раза.

Тактическая Перегруппировка! (Tactical Repositioning)

Тип: Расширенный Приказ (Свободное Действие)
Уровень: 1
Требования: Талант Боевая Формация
Склонности: Интеллект, Лидерство
Эффект: Персонаж отдает команду союзникам выйти из боя, чтобы перегруппироваться. Для этого он призывает каждого Товарища персонажей создать град огня из их оружия, чтобы дезориентировать противника, давая отряду возможность перестроиться и уйти из рукопашного боя. В рамках этого Приказа персонаж, выдавший его, должен выполнить проверку (+0) Командования. Каждый персонаж в Сплоченности с Товарищем может немедленно Отступить Свободным Действием. Тем не менее, каждый персонаж, который делает это, теряет одно Полудействие в свой следующий ход.

НЕКРОМАНТ

Специальные правила

Некроманты — это людские волшебники, которые обратились к тёмному искусству в поисках спасения от смерти. Они чрезвычайно опасные личности, которые одержимы изучением своих извращённых наук, которые дают им власть над смертью, позволяют общаться с духами и воскрешать трупы, чтобы те служили им. Они ненавидимы и гонимы обществом, их вид часто безумен и болезнен. Многие из них являются слугами или орудиями в руках вампиров, хотят они того или нет. Рано или поздно их тела всё равно начинают гнить и разлагаться, и они окончательно теряют последние человеческие черты, пополняя ряды нежити как их бессмертные маги.

Стоимость:
500 опыта

Требования:

• **Воля:** 40
• **Владеющий Магией:** Некромантом может стать персонаж, имеющий только элитное звание Чародей и/или Колдун.
• **Единство Темной Магии:** Персонаж не может иметь элитную роль Колдун Хаоса.
• **Руководство Мастера:** Некроманты не только могущественны и редки, но и крайне злобны. Если у вас относительно добрая партия, обсудите с Мастером, возможно ли добавить Некроманта в сюжет игры.

Изменения:

• Персонаж получает 3d10 Очков безумия (страница 289), ибо он открыл себя для темной магии Дхар.
• Персонаж получает доступ к заклинаниям Младшей Магии (Колдовство), Малой Магии и Темной Магии (Некромантия).

Возможные улучшения:

Персонаж может приобретать заклинания за опыт. Подробнее о магии и чародеях можно узнать в Главе 6. Персонаж с элитным званием Некромант также может повышать свой магический уровень. При улучшении магического уровня, он увеличивается на 1, а его стоимость будет состовлять стократное значение приобретаемого уровня. Например, повышение магического уровня со второго до третьего обойдется в 300 опыта (3x100). Также Колдун Хаоса получает доступ к специальному перечню талантов. Они доступны только для Некромант и могут быть приобретены за опыт по аналогии с обычными талантами.

Таланты Некроманта

Таланты ниже доступны только для Некромантов и покупаются по аналогии с приобретением обычных талантов (страница 81).

Владыка Нежити

Персонаж обрел невероятное могущество над темной магией и смертью, получая возможность создавать целые армии нежити.
Уровень: 3
Требования: Магический Уровень 6, Интеллект 50, талант Мастер-Некромант
Склонности: Интеллект, Магия
Эффект: Некромант увеличивает дистанцию контроля над нежитью, а также количество единовременной нежити в 2 раза. Этот талант можно брать несколько раз, каждый раз увеличивая значение данного модификатора на 1. Например, если персонаж получил этот талант два раза, он может контролировать нежить в пределах ((2+1) x 10 x МУ) клеток и контролировать количество нежити, равное (2+1) x 2 x БВол x МУ, в любой момент времени.

Мастер-Некромант

Персонаж невероятно искусен в управлении нежитью, благодаря чему может поднимать множество мертвых тел, не утрачивая контроль над магическими энергиями.
Уровень: 2
Требования: Магический Уровень 3, Интеллект 40
Склонности: Интеллект, Магия
Эффект: Персонаж не получает штрафы в соответствии с Таблицей 6-1: Сила Заклинаний за Поддержание заклинаний, контролирующих нежить.

НЕПРИКАСАЕМЫЙ

Специальные правила

Неприкасаемый - человек, который ввиду неизвестных причин не может быть подвержен воздействию магии. Они необычайно редки и одно их нахождение рядом вызывает у окружающих чувства тревоги, а у чародеев - настоящий ужас и неприятие.

Стоимость:
300 опыта

Требования:

• **Неприятие магии:** Персонажи с элитным званием Чародей не могут получить звание Неприкасаемого.
• **Руководство Мастера:** Неприкасаемые невероятно редки, и часто живут одинокие и короткие жизни из-за эффекта, который они оказывают на всех живых существ рядом с ними. Это звание может быть частью создания персонажа. Рекомендуется, чтобы каждая группа имела не более чем одного персонажа со званием Неприкасаемого. Кроме того, группы с Неприкасаемым и в Чародеем часто могут иеть сложности, так как Неприкасаемый мешает способностям Чародея. Это может быть прекрасной возможностью для интересного взаимодействия игроков, но Мастер должен быть осторожным, чтобы не позволить своим игрокам создавать враждебную среду внутри группы.

Изменения:

• Больше не может получить черту Чародей. Получает талант Сопротивление (Заклинания).
• Характеристика Харизма всегда считается уменьшенной вдвое (округление вверх) для всех проверок. При взаимодействии с персонажами, имеющими магический уровень 1 или выше, значение Харизмы считается равным 1.
• Не может получать позитивные эффекты от заклинаний или других неестественных талантов, черт или способностей, связанных с магией.
• Автоматически игнорирует все результаты проверок по Магическим Проявлениям (страница 195) и получает бонус +30 ко всем проверкам на сопротивление результатам Губительных Проявлений (страница 197).

Возможные улучшения:

Неприкасаемый получает доступ к специальному набору талантов. Эти таланты доступны только Неприкасаемому и могут быть приобретены аналогично обычной покупке талантов.

Таланты Неприкасаемого

Таланты ниже доступны только для Неприкасаемого и покупаются по аналогии с приобретением обычных талантов (страница 81).

Антимагическое Поле (Null field)

Неприкасаемые большей силы получают еще большее неприятие магии, охватывая более широкую область вокруг них. Неподалеку от Неприкасаемого все чародеи, заметив увядание своих способностей,ощутят нужду и отчаянье,поняв, что неприкасаемый находится поблизости.

Уровень: 3
Требование: Талант Магическая Пустота, Воля 50
Склонности: Воля, Общий
Эффект: Эффект от Магической Пустоты воздействует на всех персонажей в радиусе БВол от персонажа.

Аура Бездушности (Soulless Aura)

Многие считают, что можно ощутить присутствие Неприкасаемого. Люди поблизости от Неприкасаемого испытывают некоторое эмоциональное раздражение.

Уровень: 1
Требование: Воля 30
Склонности: Искусность, Воля
Эффект: Противник в БВол метрах от Неприкасаемого получает штраф -10 на все проверки Обаяния и Обмана.

Бич демона (Bane of the daemon)

Творения Хаоса, которые полагаются на постоянное кровопролитие или эмоциональное потрясение для поддержания их сущности от оказываются ослаблены, когда рядом с ними находится Неприкасаемый. Только самые сильные из этих существ могут поддерживать себя, чтобы не выбрасывала в иной мир к лицу гнева своих нечистых владык.

Уровень: 2
Требование: Воля 40
Склонности: Защита, Воля
Эффект: Существа с чертой Магическая нестабильность в радиусе БВол от Неприкасаемого получают штраф к их проверке Воли при попытке остаться в физическом мире в размере 5хБВол Неприкасаемого.

Демоническая Анафема (daemonic anathema)

Контроль Неприкасаемого над его состоянием вырос до такой степени, что даже обитатели иного мира справедливо опасаются его присутствия. Те Демоны,которые осмеливаются войти реальность рядом с ним оказываются ослаблены и им сложнее в ней удержаться.

Уровень: 3
Требование: Талант Магическая Анафема, Воля 55
Склонности: Воля, Общий
Эффект: Все существа с чертой Демонический в радиусе БВол метров от персонажа не получают бонусов от этой черты.

Демонический Распад (Daemonic Disruption)

Само присутствие Неприкасаемого является анафемой для Демонов, и только самые сильные могут угрожать ему/ Нереальные существа, попытавшиеся разорвать своими когтями Неприкасаемого должны бороться, чтобы сохранить свою власть в реальном мире.

Уровень: 3
Требование: Воля 50, талант Бич Демона
Склонности: Воля, Общий
Эффект: Когда существо с чертой Магическая Нестабильность совершает удачную атаку против персонажа, оно должна немедленно совершить проверку Магической Нестабильности после применения результатов атаки.

Магическая Анафема (Warp anathema)

Некоторые Неприкасаемые создают настолько сильную область отрицания магии, что чародеи испытывают от них боль. Те, кто черпает свои силы из ветров магии или божественных сил может даже быть свергнут до уровня простых смертных, будучи отрезанными от доступа к их магического источника.

Уровень: 3
Требование: Талант Разрушение Магии, Воля 55
Склонности: Интеллект, Воля
Эффект: Персонажи, на которых воздействует Разрушение Магии уменьшают свой магический уровень на 2 от его обычного количества. Этот талант можно приобретать несколько раз, при этом увеличивает штраф на 1. Например, при приобретении таланта 3 раза, снижение магического уровня происходит на 4.

Магическая Пустота (Psychic null)

Чародеи справедливо опасаются неприкасаемых, ибо их силы могут исчезнуть в духовной пропасти, что они несут в себе. Даже самые мощные магические взрывы могут рассеиваться, когда они ударяют по Неприкасаемому.

Уровень: 2
Требование: Воля 40
Склонности: Защита, Воля
Эффект: Персонаж получает талант Отринуть Ведьмовство. Также он получает бонус +20 при совершении проверки Избежания против магических атак и совершения Встречных проверок для сопротивления заклинаниям. Этот талант суммируется с Сопротивлением (Заклинания) и может быть куплен несколько раз. Каждый раз при покупке персонаж увеличивает данный бонус на +5.

Магический Бич (Warp bane)

Область,которую создают вокруг себя Неприкасаемые может быть куда больше, чем можно было ожидать, так что чародеи лишаются своих сил задолго до приближения Неприкасаемого.

Уровень: 3
Требование: Талант Разрушение Магии, Воля 55
Склонности: Воля, Общий
Эффект: Эффект Разрушения Магии воздействует на персонажей с магическим уровнем в радиусе удвоенного значения БВол от персонажа.

Разрушение Магии (Warp Disruption)

Часто чародей может почувствовать, что Неприкасаемый скрывается поблизости просто через ослабление своих собственных магических способностей. Почувствовав ослабление своих способностей, он понимает, что его собственная смерть, возможно, близка, как никогда.

Уровень: 2
Требование: Воля 45
Склонности: Восприятие, Воля
Эффект: Все персонажи, имеющие магический уровень в БВол метрах от персонажа снижают свой магический уровень на 1, пока находятся в этом радиусе. Персонажи, магический уровень которых снижен до нуля не могут использовать заклинания.

ПАЛАДИН

Специальные правила

Паладины являются сильнейшими бойцами церкви, защитниками веры и вдохновляющими лидерами, способными совершить невероятные подвиги, и имеющие непоколебимую веру и покровительство божества. Часто паладин является представителем одного из Орденов внутри церкви, либо даже являются представителями рыцарства. Это звание может получить только персона. посвятивший себя служению божеству и готовый отдать жизнь за защиту догм, что несет его вера.

Стоимость:
750 опыта

Требования:

- **Влияние:** 50
- **Воля:** 40
- **Профессия Храмовник:** Каждый из паладинов должен быть готов положить голову во имя Империи. Лучшими паладинами по праву становятся храмовники, своей рьяной верой и стойкостью обрекая ересь на искоренение. Храмовники могут приобрести это Элитное Звание за половину стоимости.

Изменения:
Получение черты Союзник (Паладины), талантов Тренировка с Оружием (Имперское), Тренировка с Артефактным Оружием (Праведный Защитник), Академические Знания (Тактика), Склонности Воля.

Получение Экипировки:
Получение Среднего Имперского доспеха, и Булавы со свойством Имперское

Возможные улучшения:
Паладины получает доступ к специальному набору талантов. Эти таланты доступны только Паладинам и могут быть приобретены аналогично обычной покупке талантов.

Таланты Паладина

Таланты ниже доступны только для Паладинов и покупаются по аналогии с приобретением обычных талантов (страница 81).

Благославление Мученичества (blessed mArtyrdom)

Паладины сражаются с твердым убеждением, что их души находятся в безопасности,защищенный Сигмаром. Ободренные этим знанием,они могут шагать вперед без страха,полагая,что никакая раны не может уничтожить их душу. Многие дивные чудеса были записаны во времена,когда верные Паладины были сбиты с ног,только чтобы подняться снова и выполнить еще большее чудо в своих предсмертных судорогах. Те, кто видел эти кровавые чудеса неизменно наполнены святым трепетом.
Уровень: 2
Требование: Талант Вечный Поход, Талант Защитник Веры
Склонности: Лидерство, Воля
Эффект: Когда персонаж сжигает Очко Судьбы чтобы выжить после смертельной раны, каждый дружественный персонаж, ставший свидетелем этого чудесного возвращения к жизни, восстанавливает одно потраченное Очко Судьбы. Если этот Паладин погибает на поле боя, все дружественные персонажи, ставшие свидетелем этой трагедии восстанавливают все потраченные Очки Судьбы.

Божественное Наставление (Emperor's GuidAnce)

Паладин умоляет бога направлять его удары, обращая их в уязвимые места даже самой хорошей броне. С сильным ударом, он набрасывается на врага.
Уровень: 2
Требование: Безумие 25, Талант Яростное Рвение
Склонности: Воля, Нападение
Эффект: В качестве Свободного Действия персонаж может потратить Очко Судьбы, чтобы увеличить бронебойность его оружия на бонус Безумия персонажа до конца его следующего хода.

Божественное Правосудие (Divine Vengeance)

Паладины наполнены светом их божества, вдохновленные Его присутствием, и на поле боя они действительно сияют. Для Паладинов, битвы являются религиозным ритуалом, подобно молитве. Убийство еретиков является актом поклонения, а за их благочестие,Паладины вознаграждены с милостью бога.
Уровень: 2
Требование: Талант Праведный Натиск, Рукопашный Навык 45
Склонности: Нападение, Рукопашный Навык
Эффект: За первый раз в бою, когда Паладин получает Праведную Ярость, он восстанавливает 1 Очко Судьбы

Вечный Поход (Ceaseless Crusader)

Когда они сталкиваются с врагами Империи,Паладины,могут показать нечеловеческую выносливость,преследуя своих врагов неустанно. Те,кто стал свидетелем их чудесной выносливости на поле боя часто заполнены рвением,чтобы вернуться в бой, несмотря на усталость и травмы.
Уровень: 1
Требование: Воля 45
Склонности: Лидерство, Воля
Эффект: В качестве Свободного Действия персонаж может потратить Очко Судьбы чтобы проигнорировать эффекты Усталости до конца сцены. Если персонаж так поступает, все союзники в 30 метрах также снимают один уровень Усталости.

Дух Мученика (Spirit of the Martyr)

Паладин просит защиты бога,что он мог бы сопротивляться чудовищным достаточно долго,чтобы донести правосудие до своих врагов. Даже эта краткая молитва может предоставить чудесное сопротивление,отражая стрелы и удары клинков.
Уровень: 2
Требование: Безумие 20, Талант Яростное Рвение
Склонности: Воля, Защита
Эффект: В качестве Свободного Действия персонаж может потратить Очко Судьбы, чтобы получить дополнительные очки брони ко всем участкам в размере его бонуса Безумия до конца его следующего хода.

Защитник Веры (Shielding Faith)

Паладины хорошо известны тем,что способны сопротивляться чародеям, ибо свято веруют,что их божество защищает их и отводит заклинания от своего чемпиона.
Уровень: 1
Требование: Талант Отринуть Ведьмовство
Склонности: Воля, Защита
Эффект: При использовании таланта Отринуть Ведьмовство в качестве Избежания заклинания, персонаж может потратить Очко Судьбы для автоматического прохождения проверки с количеством СтУ равным БВол персонажа. Если Паладин так поступает, чародей должен совершить проверку против Страха первого уровня.

Праведный Натиск (Cleanse with fire)

Паладин сражается с неистовым рвением и без оглядки бросается в бой, так что кажется, что даже не самый удачный или слабый удар он способен волевым усилием вывести на нужную траекторию.

Уровень: 2
Требование: Рукопашный Навык 40
Склонности: Нападение, Воля
Эффект: При атаках Натиском паладин может перебросить любой выпавший результат, ниже его БВол, при броске на урон.

Ревнитель (Zealot's Passion)

Паладины способны испытывать ненависть к противникам, которых укажет им их божество. Их гнев столь силен, а речи столь пламенны, что паладины своим примером способны разжечь гроздья гнева в сердцах своих союзников, так что мало кто сможет устоять против их ярости.

Уровень: 3
Требование: Харизма 35, Талант Дух Мученика
Склонности: Харизма, Нападение
Эффект: В качестве Свободного Действия персонаж может потратить Очко Судьбы и выбрать противника. До конца сцены Паладин и любой его союзник в радиусе десятикратного значения БВол Паладина в метрах считают, что имеют талант Ненависть для указанного вида врагов.

Яростное Рвение (Furious Zeal)

Паладины несет свой гнев, подобно лезвию, рассекая все препятствия, чтобы доставить волю бога. Его рука с мечом сильна, и он борется не обращая внимания на его собственную жизнь без страха и упрека.

Уровень: 1
Требование: Безумие 10, Талант Ненависть (Любой)
Склонности: Рукопашный Навык, Нападение
Эффект: Персонаж добавляет свой бонус Безумия к урону, который он наносит своими рукопашными атаками по целям, на которые распространяется действие таланта Ненависть.

СВЯЩЕННИК

Специальные правила

Священник - это праведный боец, который вооружен силой Слова, и способен использовать её для воодушевления союзников и уничтожения врагов его Веры. Несмотря на то, что он может не владеть магией, его ораторское искусство имеет огромный эффект на окружающих, совершая чудеса героизма с именем Бога на устах.

Стоимость:
500 опыта

Требования:

- **Влияние:** 50
- **Товарищи:** Применение дополнительных правил Товарищ в игре
- **Определенность:** Персонаж при приобретении элитного звания Священник выбирает Божество, которому он поклоняется.
- **Профессия Проповедник:** Только Проповедники смогут стать поистине могущественными Священниками. Каждый из них должен быть готов положить голову во имя его Веры. Проповедники могут приобрести это Элитное Звание за половину стоимости.
- **Руководство Мастера:** Священники - исключительные личности, молва о которых распространяется весьма далеко даже за пределами княжеств, откуда они родом. Некоторые их считают посланниками воли Богов, потому в своих действиях прислушивайтесь к советам Мастера относительно своих действий.

Изменения:

- Получение склонности Лидерство и Таланта Союзник с представителями избранной Религии

Возможные улучшения:

Священник получает доступ к специальному перечню приказов. Они доступны только для Священника и могут быть приобретены за опыт по аналогии с обычными талантами.

Приказы Священника

Приказы ниже доступны только для Священника и покупаются по аналогии с приобретением обычных талантов (страница 81).

Викарий (Curate)

Тип: Пассивный Приказ
Уровень: 1
Требования: Харизма 40
Склонности: Лидерство, Нападение
Эффект: Всякий раз, когда Священник вызывает Праведную Ярость при рукопашной атаке, и его Товарищ находится в Сплоченности, его Товарищ может предоставить временное Очко Судьбы любому персонажу игрока в пределах слышимости. Это временное Очко Судьбы может быть использовано как обычно, но не может быть сожжено. Если оно не было использовано до конца сцены, оно пропадает.

Вперед к Славе! (Forward to Glory!)

Этот персонаж впечатляюще харизматичен, способен убеждать даже неопытных воинов двигаться вперёд, следуя за ним.

Тип: Основной Приказ (Свободное Действие)
Уровень: 3
Требования: Талант Яркий Лидер

Склонности: Харизма, Нападение
Эффект: Персонаж, делающий этот Приказ, может использовать любое количество своих Товарищей, находящихся в Сплоченности, для участия в Приказе. Как часть этого Приказа, персонаж, выдавший его, должен выполнить проверку (-10) Командования с бонусом +10 за каждого Товарища, участвующего в Приказе. До конца его хода, каждый раз, когда этот персонаж совершает Натиск, он может перемещаться на дополнительные X метров частью этого действия и наносит дополнительные +X Урона к атаке ближнего боя, которую он совершает частью этого Действия, где X равно количеству Степеней Успеха проверки Командования. Персонаж может использовать этот Приказ только один раз за боевую сцену, и он должен иметь по крайней мере одного Товарища в пределах Сплоченности, который может принять этот Приказ.

Вторь Словам Веры! (Let the Creed Resound!)

Даже самый лучший оратор должен быть услышан, чтобы его слова имели эффект. Чтобы преодолеть этот барьер, персонаж обучил своего Товарища передавать его слова среди окружающим.
Тип: Пассивный Приказ
Уровень: 1
Требования: Навык Командования +10
Склонности: Харизма, Лидерство
Эффект: До тех пор, пока Товарищ этого персонажа находится в Сплоченности с ним, персонаж считается оснащенным Рупором и может воздействовать на вдвое большее число лиц своими проверками унавыков взаимодействия. Этот эффект суммируется с талантами, такими как Ореол Власти.

Кровавое Ободрение (Brutal Encouragement)

Товарищ издает восторженный крик, когда персонаж убивает какого-то ужасающего врага, подбадривая его и других солдат поблизости, чтобы удвоить свои усилия.
Тип: Основной Приказ (Полудействие)
Уровень: 2
Требования: -
Склонности: Нападение, Лидерство
Эффект: До конца хода, всякий раз, когда персонаж убивает врага, он может сделать проверку (+0) Запугивания в качестве Свободного Действия. Если он преуспеет, каждый союзник, находящийся в пределах слышимости от Товарища получают бонус +10 к следующей проверке Стрелкового или Рукопашного навыка, которую он совершает до конца следующего хода. Кроме того, все, кто имеет талант Берсерк, может Свободным Действием впасть в это состояние.

Награда Благочестию (Piety's Reward)

Тип: Пассивный Приказ
Уровень: 1
Требования: Навык Командование +10
Склонности: Нападение, Лидерство
Эффект: Всякий раз, когда союзник в пределах слышимости Товарища персонажа использует очко Судьбы, он становится праведным примером благочестивого труда. Персонаж может сделать проверку (-20) Командования Свободным Действием. Если он преуспеет, он может издать Приказ Праведная Речь до конца своего следующего хода, даже если его Товарищ уже использовал его в этой сцене.

Не Ждите Смерти! (Do Not Wait for Death!)

Нет смертного, пользующегося большим уважением по всему миру, чем воин-мученик, который несет смерть так же легко, как он ее принимает. Церковь обучает своих проповедников стремлению пробудить этот идеал среди даже самых нерешительных.
Тип: Расширенный Приказ (Свободное Действие)
Уровень: 3
Требования: Навык Командования +10
Склонности: Харизма, Лидерство
Эффект: В качестве части этого Приказа персонаж должен выполнить проверку (-20) Очарования или Командования. Если он преуспеет, все Товарищи в области слышимости бросаются в первые ряды сражающихся, перехватывая удары, предназначенные для их союзников, не считаясь с их собственной жизнью. До конца следующего хода этого персонажа, пока Товарищ персонажа находится с ним в Сплоченности, Товарищ станет целью любой атаки, которая попала бы по персонажу. Однако, если результат проверки оказался дублем, атака попадает по персонажу как обычно.

Не Сдавайтесь! (Do Not Falter!)

Товарищ персонажа призывает своих союзников игнорировать разногласия и бороться во имя Богов!
Тип: Основной Приказ (Полудействие)
Уровень: 1
Требования: Навык Командования +10
Склонности: Воля, Лидерство
Эффект: До конца хода, каждый раз, когда персонаж использует Вдохновление (Специальное Использование навыка Командование), каждый союзник, которого затрагивает эта способность, получает дополнительный бонус +20 к проверкам для противостояния Страху, Подавлению и Заклинаниям, воздействующим на разум до конца его следующего хода. Товарищ должен находиться в пределах слышимости для того, чтобы принять Приказ.

Опаляющая Риторика (Brimstone Rhetoric)

Товарищ персонажа распаляет огонь ненависти в сердцах своих союзников, призывая их сжигать еретиков, нелюдей и ведьм.
Тип: Пассивный Приказ
Уровень: 2
Требования: Навык Командование +10
Склонности: Нападение, Лидерство
Эффект: Всякий раз, когда союзник (включая персонажа) в пределах Сплоченности Товарища вызывает Праведную Ярость при атаке по врагу, которая наносит урон, он дважды бросает 1d5 по соответствующей Таблице Критических Эффектов и применяет наибольший результат.

Отриньте Страх Перед Врагом! (Cower Not Before the Enemy!)

Среди людей нет места для лени или халатности, и одна из обязанностей проповедника - следить за тем, чтобы каждый солдат отдавал все свои силы в бою.
Тип: Расширенный Приказ (Свободное Действие)
Уровень: 2
Требования: 10+ Очков Безумия
Склонности: Харизма, Лидерство
Эффект: Частью этого Приказа персонаж должен сделать проверку (+0) Обаяния или Командования. Если он преуспеет, все Товарищи в области слышимости немедленно проходят все проваленные проверки Страха или Подавления. Они могут нормально действовать со следующего Хода.

Помогающие Руки (Helping Hands)

Тип: Пассивный Приказ
Уровень: 1
Требования: Навык Командование
Склонности: Харизма, Лидерство
Эффект: Персонаж получает дополнительного Товарища. Этот талант можно брать количество раз, равное БХар.

Праведная Речь (Righteous Oration)

Товарищ Священника настойчиво декламирует литании, вдохновляя всех, кто может его слышать.

Тип: Основной Приказ (Полное Действие)
Уровень: 1
Требования: Харизма 40
Склонности: Харизма, Нападение
Эффект: Все персонажи игроков в пределах слышимости могут перебросить все броски Урона в следующем раунде. Товарищ вливает в свое выступление столько горя и энергии, что впоследствии он не сможет повторить Праведную Речь до конца сцены.

Пылающее Воплощение (Blazing Exemplar)

Тип: Основной Приказ (Полудействие)
Уровень: 1
Требования: Рукопашный Навык 40
Склонности: Лидерство, Нападение
Эффект: До конца хода, когда персонаж вызывает Праведную Ярость по врагу, каждый союзник в Сплоченности его Товарища получает следующий бонус: персонаж вызывает Праведную Ярость при результате 9 или 10 на Урон до конца его следующего хода. Персонаж может выдавать этот Приказ, пока его Товарищ находится в сплоченности.

Смелость и Угрозы (Bravado and Bluster)

Тип: Пассивный Приказ
Уровень: 3
Требования: Харизма 50
Склонности: Харизма, Общение
Эффект: Когда персонаж совершает проверку Очарования, Обмана или Запугивания с помощью одного или нескольких Товарищей, он получает бонус +10 за каждого Товарища, который ему помогал.

Уничтожить их! (Annihilate Them!)

Тип: Основной Приказ (Полное Действие)
Уровень: 3
Требования: Рукопашный Навык 35
Склонности: Рукопашный Навык, Нападение
Эффект: Персонаж может использовать любое количество Товарищей, находящихся в Сплоченности, для участия в этом Приказе. В рамках этого Приказа он совершает проверку (-10) Командования с бонусом +10 за каждого Товарища, участвующего в Приказе. При успехе, его Товарищи мчатся вперед вместе с ним, и он не может быть атакован рукопашными атаками, пока совершает Натиск до конца своего хода. За каждую Степень Успеха, которую он получает при проверке, он наносит одну дополнительную атаку в ближнем бою, которым владеет один или несколько его Товарищей, по цели любого Натиска, который он совершает до конца его хода.

ЧАРОДЕЙ

Специальные правила

Чародей - это общее название для людей, могущих повелевать ветрами магии. Во всем мире магов, колдунов и шаманов боятся, порой за ними устраивают гонения и лишь единицы, шаманы внутри племен, колдуны внутри культов и маги в коллегии могут чувствовать себя относительно безопасно. Если персонаж решает получить звание чародея, ему следует понимать, что это может существенно изменить отношение окружающих к его персоне, а сам он сможет совершать вещи, недоступные простым смертным.

Стоимость:
400 опыта

Требования:

- **Воля:** 40
- **Повелевающий Магией:** Персонаж, имеющий элитное звание Неприкасаемый или Жрец не может получить звание Чародея.
- **Книжный Червь:** Персонаж должен иметь талант Образованный
- **Определенность:** Персонаж при приобретении элитного звания Чародей должны определиться, какой Орден Магии будет изучать (смотрите Таблицу 6-X на странице XXX).
- **Руководство Мастера:** Чародеи весьма редки, однако их возможности являются неплохой предпосылкой для искателя приключений. Мастеру желательно позволять играть чародеями игрокам, при их желании. Один-два чародея помогут создать неплохой баланс, впрочем, не стоит включать в группу слишком большое их количество. Также может быть интересной идеей иметь в группе чародея, скрывающего свои магические способности, что привнесет определенное разнообразие в игру.

Изменения:

- Получение черты Чародей, склонности Магия (не получает, если уже получил эту склонность за Элитное Звание Колдун), а также первого Магического Уровеня.
- Больше нельзя получать элитное звание Неприкасаемый и Жрец.
- Персонаж получает 1d10 Очков Скверны (страница 289) из-за использования Ветров Магии.
- Чародей получает доступ к заклинаниям Младшей Магии (Тайная), Малой Магии и выбранному Знанию Ордена.

Возможные улучшения:

Персонаж может приобретать заклинания за опыт. Подробнее о магии и чародеях можно узнать в Главе 6. Персонаж с элитным званием Чародей также может повышать свой магический уровень. При улучшении магического уровня, он увеличивается на 1, а его стоимость будет состовлять двухсоткратное значение приобретаемого уровня. Например, повышение магического уровня со второго до третьего обойдется в 600 опыта (3x200).

Дополнительные правила: Товарищи

Инквизиция не выходит на поле битвы в одиночку, чтобы встретиться с бесчисленными врагами человечества. Они идут в бой, плечом к плечу со своими товарищами. Они сражаются и умирают вместе с этими мужчинами и женщинами, доверяя им свою жизнь. В игре, силы инквизиции, не принадлежащие игрокам, но управляемые ими, известныкак Товарищи. Персонажи игроков могут получить в свое распоряжение Товарища, если приобретут соответствующий талант, представленный ниже.

Товарищи могут сражаться рядом с персонажами игроков в бою, помогать им в выполнении жизненно важных задач и защищать их от стрельбы противника. У каждого Товарища есть свое имя и характер, но все Товарищи по-прежнему строго поддерживают персонажей. Их роль состоит в том, чтобы помочь персонажам игроков сформировать сильный отряд, и зачастую, чтобы умереть и быть замененным очередным новобранцем. Дополнительную информацию об использовании Товарищей в игре и бою смотрите ниже.

Создание Товарища

Создание Товарища происходит при получении Элитного Звания, которое позволяет приобретать Товарищей, а также каждый раз, когда отряд нуждается в пополнении после смертельного боя. Каждый игрок, которому нужен новый Товарищ, выполняет следующие действия:

• Выберите или придумайте имя Товарищу. Пол, возраст и другие физические характеристики Товарища также зависят от желания игрока. Однако Мастер должен одобрить всех Товарищей, и, как и с любым другим НИП, оставляет за собой право вносить какие-либо изменения в Товарища, Которые он сочтет необходимыми.

• Совершите один раз по таблице Таблице 2-8: Поведение, чтобы сформировать личность Товарища.

После того, как Товарищ создан, укажите его в листе персонажа.

Потеря и Замена Товарища

Поля сражений - опасные места, и большинству солдат повезет, если они смогут увидеть следующие пятнадцать часов, не говоря уже о конце сражения. Вполне вероятно, что рано или поздно, Товарищ персонажа отдаст свою жизнь на поле битвы. Когда это происходит, персонаж вычеркивает имя своего Товарища из листа персонажа, фиксирует причину смерти и больше не получает преимущества от каких-либо способностей или Приказов, требующих Товарища.

Чтобы заменить потерянного Товарища, отряд должен завербовать новых новобранцев или пополнить их на месте дислокации инквизиции. Однако это не мгновенный процесс, и если не будут исключительных обстоятельств, определенных Мастером (таких, как встреча с одиноким членом фракции и привлечение его в состав отряда), отряду придется подождать, пока они не окажутся в крепости инквизиции, прежде чем они смогут заменить потерянных Товарищей. Когда у отряда есть время запросить новых Товарищей, каждый игрок, потерявший своего Товарища, может создать нового, используя правила для создания Товарища.

Таблица 2-8: Поведение

Бросок d100	Поведение	Описание
1–2	Зависимый	Будь то боевые варева, или или смертоносная контрабандная субстанцая, персонаж зависим. Если он долгое время не удовлетворит свои потребности, он станет раздражительным и иррациональным и пойдет на крайние меры, чтобы насытить свою зависимость.
3–4	Приветливый	Всегда готовый предложить руку даже самым неприятным из своих товарищей, этот персонаж пытается понять и помочь своим сослуживцам.
5–6	Замкнутый	Персонаж живет в своем мире, не вписывается в компанию и относительно независим от основного коллектива. Он плохо контактирует со многими из своих товарищей, часто неправильно понимая идиомы и сленг, которые легко понимают остальные.
7–8	Героический	Этот персонаж известен своими делами неизменного героизма. Рассказы о его подвигах распространились по всей крепости и за его пределами, и его репутация почти неизбежно предшествует ему.
9–10	Желчный	Колкий и злобный, этот персонаж реагирует на большинство вещей резкими репликами, а не сочувствием. Этому персонажу редко нравятся его товарищи по команде, но мало кто хочет подстрекать его впечатляющую ярость.
11–12	Шумный	Громкий и энергичный, персонаж всегда разговаривает и шутит с другими членами своей команды, даже если это может быть не совсем уместно.
13–14	Хвастун	Высокомерный и эгоистичный персонаж не может удержаться от хвастовства своим товарищам по команде. Он рассказал так много грандиозных рассказов о своих достижениях, никто не может сказать, где тут правда, а где ложь.
15–16	Самоуверенный	Персонаж невероятно уверен в своих силах, часто в ущерб делу. Он быстро соглашается выполнить задание и обижается, когда люди не разделяют его уверенность в своих способностях.
17–18	Повар	Любимый всеми в его команде за его таланты, повар всегда пытается сделать новую и интересную еду, несмотря на ограниченные запасы провизии.
19–20	Трусливый	Персонаж не рвется на поле битвы и не в состоянии справиться с невероятным давлением войны. Он нервничает, и пытается скрыться в укрытии при первых признаках опасности.
21–22	Жаждущий Смерти	Либо из-за вины, психического расстройства, или постоянного и неумолимого эмоционального износа, у этого персонажа возникло стремление к смерти. Причем, к этому желанию не относятся суицидальные наклонности, и персонаж может осознавать или даже не осознавать свое желание умереть, так что он способен управлять своими действиями.
23–24	Раскольник	Противоречивый и любящий спорить, персонаж обычно не согласен с решениями своего командира. Если он недостаточно храбр, чтобы говорить это прямо, он часто заставляет своих товарищей слышать ворчание о его проблемах с командиром.
25–26	Мечтатель	Воображение героя часто уходит из-под его контроля, блуждая в мечтах и удаляясь от реальности. Он идеалист и, похоже, слегка не в курсе об ужасах окружающей его реальности.
27–28	Азартный игрок	Чтобы найти этого персонажа в лагере, просто найдите ближайшую группу бойцов, играющих в карты. Этот персонаж пристрастился к азартным играм, и проигрывает он или побеждает, но он редко упускает шанс сыграть в азартные игры.
29–30	Зеленый	Персонаж молодой и оптимистичный, еще не подготовленный к ужасам, которые ждут его на поле боя. Он блаженно наивен, часто задавая очевидные вопросы своим более опытным товарищам.
31–32	Некомпетентный	Неумелый и неуклюжий персонаж, кажется, всегда портит любую задачу, которую ему дали.
33–34	Прожженый	Персонаж видел ужасы войны, и никогда не будет прежним. Он видит, что его спутники - не более, чем пешки в большой игре, ожидающие смерти на поле битвы.

Бросок d100	Поведение	Описание
35–36	Балагур	Знающий шутку для любой ситуации, персонаж всегда рассказывает анекдоты, даже в самых мрачных ситуациях. Его товарищи по команде так привыкли к его постоянным шуткам и каламбурам, что все, что он получает в ответ - усталые стоны.
37–38	Выдумщик	Способный к впечатляющим подвигам изобретательности, особенно под давлением, этот персонаж часто предлагает неожиданные решения проблем команды. Конечно, немногие его неортодоксальные идеи лучше других.
39–40	Одиночка	Тихий интроверт, предпочитает свою собственную компанию своим товарищам.
41–42	Вольнодумец	Этот персонаж всегда находится себя на грани дозволенного, что другие считают опрометчивым или непредсказуемым, он часто игнорирует правила ради достижения результата.
43–44	Верный	Преданный своим друзьям, иногда ошибочно, этот персонаж оказывает предельное доверие к одному или нескольким своим товарищам по команде и охотно рискует своей жизнью ради их дел или благополучия.
45–46	Везучий	Этот персонаж всегда был (порой, невероятно) удачлив, по крайней мере, в одном аспекте жизни. Проявляется ли эта удача в избежании им попаданий противников, или просто в том, что он успешно обыгрывает товарищей в карты, его удача всегда была при нем - по крайней мере до сих пор.
47–48	Наставник	Этот персонаж рассматривает одного или нескольких членов отряда в качестве его стажеров и обычно берет на себя родительское или, по крайней мере, учительское отношение к тем, у кого меньше опыта на поле битвы.
49–50	Пиявка	Первый, кто попросит табак у товарищей, и последний, кто им поделится с умирающим другом, этот персонаж - это пиявка, которая удовлетворяет свои материальные нужды за счет отряда.
51–52	Грязнуля	Стандарты чистоты могут варьироваться от одного княжества к другому, но личная гигиена этого персонажа постоянно ниже, чем предусмотрено официальными правилами любого известного закоулка в этом мире.
53–54	Нигилист	Этот персонаж поглощен той пустотой, которую мир создает в его душе. Он мало заботится о том, живы ли он или его товарищи или погибли, опустошенный незначительностью их жизней перед лицом безразличной вселенной.
55–56	Безэмоциональный	Накопленные страдания оставили этого персонажа неспособным или не желающим испытывать сильные эмоции, вместо этого стремясь к внутреннему миру и спокойному принятию непостоянной руки судьбы.
57–58	Рассеянный	Чем более очевидным является что-то для остальной части его команды, тем меньше вероятность того, что этот персонаж заметит это. От базовых социальных сигналов до наступления буйных орков, этот персонаж обладает настоящим даром не замечать того, что находится прямо у него под носом.
59–60	Навязчивый	Этот персонаж обладает пристальным вниманием к каким-то деталям и часто зацикливается на вещах, которые другие считают тривиальными. Проявляется ли это в необходимости держать свои вещи нетронутыми, чистить каждую часть его арбалета три раза в день или постоянно проверять кроны деревьев из-за угрозы засад, его соратники знают об одной или нескольких навязчивых идеях, которые его преследуют.
61–62	Старый	Этот персонаж живет уже довольно давно, и, что удивительно, до сих пор жив. Он может быть ветераном или просто стариком, но у него есть опыт (и жалобы), не разделяемые младшими членами отряда.
63–64	Оптимист	Этот персонаж обладает непоколебимым положительным взглядом на жизнь. Он быстро успокаивает своих товарищей по команде, что испытания, с которыми они сталкиваются, не так страшны или непреодолимы (даже если это вовсе не так).
65–66	Пессимист	Фляга вина всегда наполовину пуста для этого персонажа, поскольку горький опыт научил его, что у богов редко есть приятные задания для тех, кто выполняет их святую работу на поле битвы.
67–68	Благочестивый	Боги не является каким-то далекими для этого персонажа, становясь путеводным маяком, присутствие которого он видит повсюду, куда бы он ни шел. Этот персонаж не делает различий между его религиозными и его военными обязанностями и мало терпим к порокам или сомнениям его товарищей по команде.
69–70	Псих	Этот персонаж, проще говоря, жестокий психопат. Проводит ли он свой отдых, с любовью разговаривая со своими ножами, или известен тем, что отрубил руку орка и ей забил того до смерти, его товарищи ждут, что однажды он может перестать видеть разницу между союзниками и противниками…
71–72	Тихий	Этот персонаж говорит очень редко. Является ли это стоицизмом или застенчивостью, никто не знает, а сам он молчит в ответ на подобные расспросы.
73–74	Безрассудный	Нет такого риска, который был бы слишком велик для этого персонажа. Им может управлять вера в богов, желание славы или любовь к адреналину, текущему по его венам, но независимо от причины, этот персонаж часто рискует без нужды.
75–76	Саркастический	Этот персонаж обладает колким остроумием, и к добру ли, к худу, не прилагает большие усилия для того, чтобы его сдержать. Он редко дает прямые ответы.
77–78	Разумный	Этот персонаж рассудителен и способен быстро выдавать разумные решения, обычно приносящие пользу ему и его команде. Его соратники часто прибегают к его советам по личным и практическим проблемам.
79–80	Контуженный	Ужасы войны сказываются на всех, но некоторые персонажи страдают больше, чем другие. Некоторое событие в прошлом оставило этого персонажа стать эмоционально подавленным, и, хотя он может выглядеть внешне нормальным, некоторые воспоминания или события могут заставить его бесов выйти наружу.
81–82	Бездельник	Тяжелая работа - анафема для этого персонажа, и несмотря на трудности поддержания ленивого образа жизни на поле битвы, этот персонаж всегда готов лениться. Хотя он обычно не может бросить свои обязанности из-за боязни наказаний, этот герой стремится передать трудные или неприятные задания любым товарищам, которым только может.
83–84	Медленный	Этот персонаж медленно переходит к действиям, долго рассматривает все варианты, медлительно воспринимает информацию и часто проводит много времени, раздумывая над проблемой, прежде чем предпринимать какие-либо действия. В конце концов, его решения могут быть мудрыми или глупыми, но его неторопливый темп может заставить его товарищей по команде негодовать и заставлять его торопиться.
85–86	Прилизанный	Этот персонаж более утончен и изящен, чем многие его товарищи по команде. Большинство либо восхищается этой чертой, либо издевается над ним из-за нее.
87–88	Стальной	У этого персонажа пронзительный взгляд, и он с удовольствием позволяет глазам говорить за него большую часть времени. Его товарищи по команде исключительно осторожны рядом с ним персонажем, опасаясь блеска его глаз.
89–90	Строгий	Этот персонаж любит правила: дух, буква и все, что между ними. Он является сторонником военных правил и быстро наказывает своих товарищей по команде за любую слабость.
91–92	Суеверный	У этого персонажа есть ряд странных личных убеждений о природе мира, которые отличается взглядов его товарищей, и быстро находит закономерности в удачах и невезении или предлагает объяснения странным явлениям, которые его товарищи по команде считают вполне обыденными.

Бросок d100	Поведение	Описание
93–94	Болтливый	Этот персонаж очень разговорчив и с трудом сдерживает молчание. Он высказывает своё мнение и мысли любому, кто будет слушать.
95–96	Вор	Если верить его мнению, он просто участвует в «агрессивной дележке», но большинство людей назовут его вором или любым синонимом, не подходящим для вежливой компании. Любой предмет, оставленный без присмотра, может волшебным образом оказаться в его сумке.
97–98	Нервный	По какой-то причине у этого персонажа проблемы с сохранением спокойствия в течение длительных или коротких периодов времени, а по правде говоря, в любой период времени.
99–100	Несчастливый	Этот персонаж известен тем, что удача обходит его стороной, и он и его соратники заметили эту тенденцию. Принимает ли он свою судьбу с тихой покорностью, протяжно жалуется или бодро отрицает это, никто из команды не думает, что его удача вернется в ближайшее время.

Товарищи в Бою

Одним из самых больших активов игроков, когда они отправляется в бой, являются их Товарищи. Персонаж игрока, который имеет Товарища, может непосредственно им управлять, используя серию Приказов. Они варьируются от простых боевых действий до специальных способностей, предоставляемых талантами персонажа.

В бою Товарищ рассматривается иначе, чем обычный НИП. Он не предпринимает самостоятельных действий на поле боя или не совершает атак, а вместо этого он подчиняется приказам и действует как расширение для персонажа игрока. Также Товарищ не совершает проверки, а оказывает поддержку персонажу игрока в пассивном режиме. Товарищ действует в течение того же хода, что и управляющий им персонаж, до или после того, как персонаж выполняет свои действия (по усмотрению игрока). Во время этого хода Товарищ, как и любой другой НИП, ограничивается двумя Полудействиями или одним Полным Действием за ход (однако Товарищ никогда не может использовать Реакцию). Он использует эти действия для выполнения Приказов, выданных контролирующим его персонажем. Если он когда-либо выходит из радиуса слышимости с контролирующим персонажем, им будет распоряжаться Мастер, пока Товарищ не вернется в контакт со своим отрядом.

Сплоченность

Поля сражений - опасные места, и одинокий персонаж имеет очень маленький шанс пережить их сам. Чтобы избежать этой опасности, Товарищи держатся неподалеку от контролирующего персонажа. Два бойца тесно сотрудничают на поле боя, координируя свои действия для наибольшей эффективности и оберегая друг друга.

Товарищ считается находящимся в Сплоченности до тех пор, пока он находится в пределах 5 метров от контролирующего персонажа, и они не разделены твердым барьером (например, если персонаж игрока находится в запертом укреплении, а Товарищ оказался в ловушку снаружи). Находясь в Сплоченности, Товарищ лучше защищен от опасностей поля боя (смотрите Нападение на Товарища) и способен выполнять вспомогательные задачи. Если не указано иное, только персонажи игрока получают преимущества Приказов, если их Товарищ находится в Сплоченности с ними.

Сохранение Сплоченности

Как только персонаж игрока и его Товарищ становятся ближе друг к другу, им гораздо легче координировать свои действия и сплачиваться против хаоса боя. Всякий раз, когда персонаж игрока находится в Сплоченности с его Товарищем и использует действие для перемещения, его товарищ может потратить одно Полудействие для поддержания Сплоченности. Расходуя это Полудействие, Товарищ выполняет то же перемещение, что и Персонаж Игрока, независимо от того, какое действие использовал персонаж игрока, - и должен прекратить свое движение в пределах 5 метров от Персонажа. Таким образом, если они не разделились или не разлучены в результате каких-либо событий, персонаж игрока и его Товарищ действуют как единое целое, вместе маневрируя по полю битвы.

Слом Сплоченности

Иногда персонаж игрока и его Товарищ разделяются, как из-за плотного вражеского обстрела, так и из-за потребностей на поле боя. Когда это происходит, персонаж игрока больше не получает никаких бонусов от Приказов или Талантов, которые требуют, чтобы его Товарищ находился в Сплоченности. Кроме того, Товарищ становится более уязвимым для атак противника (смотрите Нападение на Товарища). Выйдя из Сплоченности, Товарищ больше не может тратить Полудействие, чтобы дублировать перемещение контролирующего персонажа, и должен двигаться независимо от персонажа игрока. Товарищ может использовать любое из следующих действий перемещения в соответствии с указаниями персонажа игрока:

Отступление: Полное Действие (страница 244)
Движение: Полудействие / Полное Действие (страница 247)
Бег: Полное Действие (страница 247)
Встать, Оседлать: Полудействие (страница 248)
Тактическое Перемещение: Полное Действие (страница 248)

Выполнение Приказов

Главная роль Товарища состоит в том, чтобы поддержать действия контролирующего его персонажа в бою. В любой момент в течение хода персонажа, тот может отдать Приказ своему Товарищу. Чтобы дать этот Приказ, персонаж должен иметь какой-то способ общения со своим Товарищем. Это означает, что его Товарищ должен находиться в пределах слышимости, либо видимости (если общение происходит при помощи условных знаков). Это прежде всего повествовательное требование, и Мастер будет решать, может ли персонаж общаться с его Товарищем. Если в описании Приказа не указано иное, выдача Приказа используется Свободным Действием, которое не требует проверки. После того, как Приказ был выдан, Товарищ немедленно его выполняет, осуществляя действие, описанное в Приказе. Каждый Приказ имеет тип Действия, указанный в нем, а Товарищ, Выполняющий Приказ, тратит это Действие на его выполнение (Полное или Полудействие). После того, как Товарищ использовал все свои действия для хода, все дополнительные Приказы, которые ему выданы, не будут действовать, так как он слишком занят выполнением текущей задачи.

Некоторые Элитнаы Звания, имеют возможность отдавать Расширенные Приказы, которые влияют на всех Товарищей в отряде. Эти Приказы работают иначе, чем Общие Приказы, выданные персонажами игрока, и не требуют от Товарища тратить на них Действия. Вместо этого Расширенные Приказы действуют как пассивные бонусы, которые влияют на Товарища в течение всего раунда боя. Смотрите Элитные Звания на странице 82 для получения более подробной информации.

Приказы

Существует три основных типа Приказов.

Во-первых, это Общие Приказы, которые известны всем персонажам.

Во-вторых, Расширенные Приказы, уникальные для каждого Элитного Звания.

В-третьих, Основные Приказы, Приказы Ветеранам, которые

могут быть выданы только Товарищам-Ветеранам (смотрите талант Ветеран на странице) и Пассивные Приказы которые имеют постоянный эффект. Эти приказы можно приобретать за опыт.

Расширенные Приказы

Расширеные Приказы действуют на всех Товарищей (как персонажей игроков, так и их Товарищей) в радиусе слышимости персонажа, отдающего Приказ. Персонажи игрока могут выполнять только один Расширенный Приказ в ход.

Общие Приказы

Ниже приведены Общие Приказы, которые любой персонаж может выдать своему Товарищу. Если иное не указано Приказом, то Товарищ должен быть в Сплоченности с персонажем игрока, чтобы получить преимущества от Приказа:

Залп! (Полудействие Товарища)

Товарищ выстраивается в линию с персонажем игрока и стреляет по своей цели. Персонаж игрока получает бонус +5 ко всем проверкам Стрелкового Навыка в этом ходу.

Рукопашная! (Полудействие Товарища)

Товарищ присоединяется к персонажу игрока в ближнем бою, нанося удары своим оружием. Товарищ движется к флангу одного из противников, с которыми связан боем персонаж игрока, предоставляя персонажу игрока Численное Превосходство в бою (смотрите страницу 253), даже если вдвоем они не имеют численного превосходства.

В Укрытие! (Полное Действие Товарища)

Если у Товарища есть подходящее укрытие в непосредственной близости, он тут же прячется за него, пытаясь избежать стрельбы противника. В следующем раунде все атаки, поражающие Товарища, должны совершать бросок Урона. Если Урон от атаки не превышает 3 + Броня укрытия (смотрите страницу 253 для определения Брони укрытия), то Товарищ не будет ранен этой атакой.

Действия Перемещения

В дополнение к их способности поддерживать Сплоченность, у Товарищей есть доступ к большинству обычных действий перемещения, доступных игровым персонажам:
Отступление: Полное Действие (страница 244)
Движение: Полудействие / Полное Действие (страница 247)
Бег: Полное Действие (страница 247)
Встать, Оседлать: Полудействие (страница 248)
Тактическое Перемещение: Полное Действие (страница 248)

Другие Действия

В некоторых случаях персонажи игрока могут захотеть, чтобы их Товарищи выполняли иные действия, не включенные в список, например, помогая очистить участок завалов, пока персонажи игроков теснят врага, или используя веревку, чтобы вытащить телегу из глубокой грязи, в то время как Игроки отгоняют волны атакующих. В таких случаях Мастер должен определить количество раундов, которое потребуется для выполнения этой задачи (при условии, что это делает один персонаж). Товарищ может быть назначен для выполнения этой задачи и автоматически завершает ее после того, как прошло определенное количество раундов. Другие бойцы могут помочь Товарищам. Каждый дополнительный Товарищ сокращает общее количество раундов, необходимое для выполнения задачи, на один, до минимума в один.

Эти задачи должны быть достаточно простыми, чтобы их смог выполнить любой человек, имея достаточно времени. Любая задача, которая требует проверки (+0) или более сложной, не может быть совершена Товарищем.

Специальные Ситуации

Ниже приведены особые ситуации, которые могут повлиять на Товарищей.

Проверки Страха

Товарищи не совершают проверки на Страх. Если контролирующий их персонаж проходит свою проверку Страха, они также её проходят. Если же проверка провалена персонажем, они также терпят неудачу. Товарищи всегда считают, что выпадает результат 81-100 по ***Таблице 8-12: Шок*** на странице 304 (это означает, что они всегда спасаются бегством от источника своего страха). Они остаются испуганными до конца боя или пока не получат приказ, который позволит им восстанавливаться после Страха.

Если Товарищ получает пользу от способности, которая делает его неуязвимым к Страху, он не проваливает проверку Страха и может действовать, даже если контролирующий его персонаж игрока находится под воздействием Страха (хотя варианты использования товарища будут весьма ограниченными).

Проверки Подавления

Товарищи не проходят проверки Подавления. Если контролирующий их персонаж проходит проверку Подавления, они также её проходят. В противном случае они также терпят неудачу, должны будут двигаться в укрытие и не смогут предпринимать действия до тех пор, пока не получат Приказ, который позволит им восстановиться после Подавления.

Если Товарищ извлекает выгоду из способности, которая делает его неуязвимым для Подавления, он не может провалить проверку Подавления и может действовать, даже если контролирующий его персонаж игрока находится под воздействием Подавления (хотя варианты использования товарища будут весьма ограниченными).

Безумие и Скверна

Товарищи не отслеживают Безумие или Скверну. Если они когда-либо получают их по какой-либо причине, они не отслеживают ее, если они не получат десять или более Очков Скверны или Безумия за один раунд. Если это происходит, то товарищ умирает.

Другие Обстоятельства

Могут возникнуть обстоятельства, касающиеся Товарища, но которые не охвачены этими правилами. В этих случаях Мастеру рекомендуется использовать свои мысли для разрешения ситуации. Если с Товарищем случается что-то, требующее информацию из его профиля, используйте профиль стандартного НИП.

Нападение на Товарищей

Как отмечалось ранее в этом разделе, у Товарищей нет возможности выполнить Реакции. Это должно упростить управление Товарищем. Так как у контролирующего игрока также есть свой персонаж для контроля, управление его товарищем не должно требовать чрезмерного количества проверок. В игре предполагается, что товарищ делает все возможное, чтобы остаться в живых и избавиться от неприятностей, позволяя героям игроков выполнять их героические функции.

Тем не менее, вполне возможно, что Товарищ может вызвать ярость врага или просто быть пораженным случайной стрелой или взрывом. Чтобы отразить это, пока Товарищ находится в Сплоченности, атаки по персонажу игрока имеют шанс попасть вместо этого по его Товарищу. Если удачная атака по персонажу выпала дублем (скажем, при броске 33 или 11), атака попадает по товарищу вместо него. Если бросок атаки делается для оружия, которое может генерировать множественные удары (например,

Автоматическая Очередь или Молниеносная атака), только один из ударов поражает Товарища, а остальные поражают намеченную цель.

Игрок может по-прежнему использовать свою Реакцию как обычно, чтобы попытаться уклониться или парировать атаку, которая попадает по его Товарищу, символизируя помощь персонажа игрока, быстро вытаскивающего его Товарища из-под огня или встающего на пути рукопашной атаки, прикрывая его.

Оружие со свойствами Взрывное или Рассеивающееся, благодаря своим уникальным средствам, автоматически поражает любые цели в своей области действия. Такие атаки легко могут задеть Товарища, и потому они делают это оружие особенно опасным для отряда. Это единственное средство, которым можно эффективно уничтожать Товарищей, когда они находится в Сплоченности. В противном случае игра предполагает, что они делают все возможное, чтобы избежать смерти, и что любые враги гораздо больше обеспокоены тем, что делают персонажи игроков, чем беспокоиться о действиях нескольких НИП.

Конечно, независимо от того, выпал ли дубль при атаке, следует полагаться на здравый смысл, рассуждая, могла ли атака попасть по Товарищу. Если Товарищ укрывается за толстой стеной толщиной в метр, в то время как персонаж игрока стоит под открытым небом с другой стороны, то любые атаки по персонажу должны попасть именно в него, независимо от того, сколько раз выпадет дубль. Если Товарищ покидает Сплоченность с контролирующим его персонажем игрока, он может быть выбран целью врагов, как обычно.

Товарищи и Укрытие

У Товарищей нет опыта, навыков боя, обучения или инстинктов выживания, которые есть у персонажей игроков, и они не получают полного преимущества от укрытия, если это не указано специально. Если персонаж хочет, чтобы его Товарищ укрылся от стрельбы, он должен использовать Приказ В Укрытие! на странице 271.

Получение Урона Товарищем

Товарищи не следят за ранениями, как это делают обычные НИП. Вместо этого у Товарищей есть три состояния; Невредимый, Раненый и Мертвый. Невредимый - состояние Товарища по умолчанию. Если Невредимый Товарищ получает удар от оружия, он становится Раненым. Если Товарищ Ранен, он не может Бежать, но в остальном все в порядке. Если Раненый Товарищ получает еще один удар от оружия, он Умирает.

Игроки должны указать способ смерти на листе персонажа и зачеркнуть его имя. При следующей доступной возможности (например, когда отряд возвращается в лагерь для отдыха) они могут запросить нового Товарища. По усмотрению Мастера, некоторые особо мощные виды оружия (например, точные выстрелы из тяжелых арбалетов, серьезная взрывчатка или артиллерийские бомбардировки) могут убить Товарища мгновенно, минуя состояние Ранения. Однако Мастеру следует использовать такое оружие экономно. Идея состоит в том, чтобы предоставить свободу действий Мастеру для создания особо эпических событий, а не для массового убийства Товарищей.

Исцеление Товарища

Если Товарищ получает Ранение, ему может потребоваться много времени, чтобы полностью оправиться от полученных травм. Раненый Товарищ вернется в Невредимое состояние через семь дней после получения первоначальной раны. Персонаж игрока может ускорить этот процесс, выполнив проверку (-10) Медицины в любой момент восстановления. Если он добьется успеха, уменьшите время восстановления Товарища на количество дней, равное СтУ.

Несколько Товарищей

Персонаж игрока, у которого есть несколько Товарищей, может выдать Приказы каждому из них, но может давать Приказ Рукопашная! и Залп! (страница 270-271) только одному Товарищу каждый ход. Кроме того, он может выдавать каждый Приказ, полученный от одного из его Элитных Званий только одному Товарищу каждый ход.

Если персонаж игрока временно получил Товарища по какой-либо причине, он может выдавать только Общие Приказы этому Товарищу.

Атаки со свойствами Рассеивающееся или Взрыв влияют на несколько Товарищей как обычно - все Товарищи в зоне действия получают попадание, а те, что снаружи, не получают.

Если атака, предназначенная персонажу игрока с несколькими Товарищами в результате выпадения дубля должна быть направлена в Товарища, определите его случайным образом. Как обычно, попадание должно быть назначено только тем товарищам, которых она может разумно достать.

Приобретение Товарищей и Приказов

Есть два таланта, связанные с получением Товарища напрямую, которые можно приобрести по аналогии с талантами из ***Главы 4: Таланты и Черты***:

Товарищ

Персонаж научился эффективно работать в паре со своим компаньеном и грамотно им руководить.
Уровень: 2
Требования: -
Склонности: Общий, Лидерство
Эффект: Персонаж получает возможность получать Товарища и использовать Приказы

Товарищ-Ветеран

Этот Товарищ персонажа лучше подготовлен или имеет иные таланты, позволяющие ему сражаться лучше рядовых бойцов. Этот Товарищ также способен использовать передовые тактические приемы и обучен лучше работать с партнером даже в хаосе боя.
Уровень: 2
Требования: Талант Товарищ
Склонности: Общий, Лидерство
Эффект: Когда персонаж выбирает этот Талант, он должен выбрать одного из своих Товарищей. Этот Товарищ предоставляет персонажу дополнительный бонус к Стрелковому Навыку +5 при выполнении Приказа Залп! и дополнительный бонус +5 к Рукопашному Навыку при выполнении Приказа Рукопашная! В дополнение, этот Товарищ получает возможность выполнять Приказы Ветеранам. Если Товарищ, для которого приобретался этот талант погибает, игрок может выбрать нового Таварища, на которого будет действовать этот талант при получении нового Товарища.

Основные Приказы

Так же, как и навыки и таланты, эти Приказы имеют Требования и Склонности, которые определяют их стоимость для персонажей игроков. Стоимость перечислена в Таблице 2-9: Стоимость Приказов.

Таблица 2-9: Стоимость Приказов

Склонность	Основные	Пассивные	Ветеранов
Две	200 опыта	300 опыта	400 опыта
Одна	300 опыта	450 опыта	600 опыта
Ноль	600 опыта	900 опыта	1,200 опыта

Атака Неоткуда! (They'll Never Know What Hit Them!)

Персонаж обучил своего Товарища скрывать их следы и помешать обнаружить их во вражескогм лагере. Когда они работаете вместе, персонаж и его Товарищ могут беспрепятственно проходить через почти любой ландшафт, чтобы добраться до идеальной позиции,чтобы затем совершать незаметные выстрелы ничего не подозревающим целям.

Тип: Основной Приказ (Полудействие или Полное Действие)
Требования: Навык Скрытность +10
Склонности: Ловкость, Подготовка
Эффект: В рамках этого Приказа товарищ персонажа должен потратить Полудействие, или Полное Действие если персонаж совершал атаки с начала своего последнего хода. Все попытки обнаружить персонажа или его Товарища получают штраф -20 в течение раунда, в котором Товарищ персонажа принял этот Приказ. Этот Приказ можно отдавать вне боя, и в этом случае его эффект будет действовать до тех пор, пока Товарищ не прекратит работу по обеспечению скрытности. Товарищ персонажа должен быть в Сплоченности, чтобы принять этот Приказ.

Быстрое Вмешательство (Rapid Intervention)

Персонаж отправляет своего Товарища,чтобы он поддерживал стабильное состояние у раненого,пока не достигнет пациента.

Таблица 2-10: Основные Приказы

Название	Действие	Требования	Склонности	Описание
Атака Неоткуда!	Полудействие или Полное Действие	Навык Скрытность +10	Ловкость, Подготовка	Персонажа становится сложнее обнаружить
Быстрое Вмешательство	Полудействие	Интеллект 35, Навык Медицина	Интеллект, Подготовка	Товарищ персонажа сможет стабилизировать состояние раненого союзника
Встречный Выстрел	Полное Действие	Стрелковый Навык 35	Стрелковый Навык, Искусность	Стрельба на опережение по атакующему противнику
Неуловимый Сюрприз	Полудействие	Интеллект 40, Навык Механика	Итнеллект, Техника	Товарищ может установить взрывчатку вместо персонажа
Огненный Шторм	Полудействие	Стрелковый Навык 35	Стрелковый Навык, Нападение	Возможность Подавить цель стрельбой
Отвлекающий Удар	Полудействие	Талант Команда	Рукопашный Навык, Нападение	Возможность совершить Финт Свободным Действием
Откровенная Кража	Полудействие	Ловкость 35, Навык Ловкость Рук	Ловкость, Искусность	Возможность использовать навык Ловкость Рук для краже предмета у персонажа
Открой Его!	Полудействие	Ловкость 40	Ловкость, Искусность	Возможность Оглушить противника
Отрезай!	Полудействие	Рукопашный Навык 40	Рукопашный Навык, Нападение	Заставляет врага пройти еще раз успешную проверку Уклонения и Парирования в ближнем бою
Охранник	Полное Действие	-	Общий, Лидерство	Товарищ становится целью атак по персонажу
Очищение Огнем!	Полудействие	Талант Тренировка с Оружием (Огнеметное или Огненное)	Стрелковый Навык, Нападение	Товарищ мешает противнику потушить пламя и наносит ему дополнительный урон
Подготовительный Выстрел	Полудействие	Стрелковый Навык 35	Стрелковый Навык, Искусность	От следующей стрелковой атаки персонажа нельзя совершить Уворот
Позиция для Наблюдения	Полное Действие	Талант Бдительность	Восприятие, Защита	Возможость контролировать местность чтобы персонажа не смогли застать Врасплох
Полевое Лечение	Полудействие	Интеллект 35, Навык Медицина	Интеллект, Подготовка	Персонаж сможет оказывать медицинскую помощь при помощи Товарища
Почитание Оружия	Полудействие	Навык Общие Знания (Кузнецы, Инженерия)	Стрелковый Навык, Техника	Товарищ персонажа может устранять Заклинивание оружия
Притворись Мертвым	Полное Действие	Навык Обман	Общий, Общение	Товарищ персонажа притворяется мертвым, что исключает его из возможных целей для атаки
Прячься за Меня!	Полудействие	Стойкость 50	Стойкость, Защита	Товарищ прячется за спиной персонажа, что помогает ему избегать атак
Расстояние, высота, скорость ветра?	Полное Действие	Восприятие 50	Стрелковый Навык, Подготовка	Увеличение дальности стрельбы персонажа
Свали Его!	Полудействие	Сила 50	Сила, Нападение	Товарищ персонажа может Сбить с Ног противника
Секреты Технологии	Полное Действие	Навык Общие Знания (Кузнецы) +20, Навык Запретные Знания (Артефакты)	Интеллект, Техника	Бонусы к взаимодействию с неизвестными устройствами
Следи за Спиной!	Полудействие	Рукопашный Навык 35, Навык Уворот или Навык Парирование	Рукопашный Навык, Защита	Предоставляет штрафы к рукопашным атакам по персонажу, дает возможность использовать дополнительный Уворот или Парирование
Служение Духу Машины	Полудействие	Навык Общие Знания (Кузнецы), Навык Механика +10	Интеллект, Техника	Получение бонуса для взаимодействия с механизмами
Сокрушим Его!	Полудействие	Берсерк, Сила 50	Рукопашный Навык, Нападение	Бонус к урону в рукопашном бою, получение свойства Сокрушающее
Тихая Засада	Полудействие	Рукопашный Навык 35, Навык Скрытность	Рукопашный Навык, Нападение	Дополнительный урон при рукопашной атаке по не Ожидающей Атаки цели
Уведи	Полудействие	Талант Ореол Власти	Харизма, Лидерство	Враги вынуждены атаковать Товарища
Уязвимое Место	Полное Действие	Стрелковый Навык 40	Стрелковый Навык, Искусность	Увеличивает бронебойность оружия

Тип: Основной Приказ (Полудействие)
Требования: Интеллект 35, Навык Медицина
Склонности: Интеллект, Подготовка
Эффект: Персонаж должен сделать проверку (+20) Медицины как часть этого Приказа. Если ему удастся, пока его Товарищ остается с пациентом, а пациент не двигается, предпринимает какие-либо активные действия или получает дальнейший урон, пациенту не нужно совершать проверки Кровотечения и его состояние не ухудшается иным образом. Товарищ персонажа должен находиться в пределах слышимости, чтобы он мог принять этот Приказ.

Встречный Выстрел (Countersnipe)

Товарищ персонажа внимательно наблюдает за полем боя, предупреждая своего напарника о любой встречной опасности.
Тип: Основной Приказ (Полное Действие)
Требования: Стрелковый Навык 35
Склонности: Стрелковый Навык, Искусность
Эффект: До начала следующего раунда персонаж может использовать Реакцию, чтобы совершить Стандартную Атаку со штрафом -20 против одного врага в дистанции стрельбы, который атакует его стрелковой атакой. Если он убивает или выводит из строя свою цель с помощью своей Реакции, входящая атака автоматически промахивается; В противном случае атака попадает или промахивается как обычно. Товарищ должен быть в пределах Сплоченности для того, чтобы он принял этот Приказ.

Неуловимый Сюрприз (Volatile Surprise)

Персонаж может послать своего Товарища для установки взрывчатки вместо него, пока он занимается другими проблемами.
Тип: Основной Приказ (Полудействие)
Требования: Интеллект 40, Навык Механика
Склонности: Итнеллект, Техника
Эффект: До тех пор, пока его Товарищ находится в пределах слышимости, персонаж может совершать проверку Взрывотехники (специальное использование Механики) со штрафом -10, используя Товарища.

Огненный Шторм (Hail of Fire)

Одного взгляда достаточно, чтобы персонаж и его Товарищ смогли скоординировать стрельбу.
Тип: Основной Приказ (Полудействие)
Требования: Стрелковый Навык 35
Склонности: Стрелковый Навык, Нападение
Эффект: Если Товарищ находится в Сплоченности, все цели атаки персонажа в этом ходу должны пройти проверку (+0) Подавления, или становятся Подавленными (смотрите Подавление на странице 254).

Отвлекающий Удар (Distracting Strike)

В круговерти рукопашного боя Товарищ этого персонажа выходит вперед,чтобы нанести явный удар,который обнажает слабость в обороне противника. Это позволяет персонажу вмешаться и извлечь выгоду, застав врага врасплох своими скоординированными атаками.
Тип: Основной Приказ (Полудействие)
Требования: Талант Команда
Склонности: Нападение, Рукопашный Навык
Эффект: Этот персонаж может сделать действие Финт со штрафом -10 в качестве Свободного Действия перед его следующей рукопашной атакой. Товарищ должен быть в Сплоченности, чтобы принять этот Приказ.

Откровенная Кража (Blatant Theft)

Товарищ персонажа отвлекает цель, пока тот сможет свистнуть ценный предмет.
Тип: Основной Приказ (Полудействие)
Требования: Ловкость 35, Навык Ловкость Рук
Склонности: Ловкость, Искусность
Эффект: Персонаж совершает Встречную проверку (+0) Ловкости Рук против Внимательности единственной цели в пределах 3 метров. Если цель не знает о персонаже, он получает бонус +30. В случае успеха, персонаж может украсть один предмет (который не может быть больше Размера (2) у цели. Если ему удастся достичь трех или более Степеней Успеха, он и его Товарищ могут сразу после выполнения этого Приказа немедленно совершить Свободным Действием Отступление. Товарищ должен быть в пределах Сплоченности для того, чтобы принять этот Приказ.

Открой Его! (Keep Them Off Balance!)

Работая как хорошо отточенная команда, персонаж и его Товарищ создают возможности для атак друг друга, а затем безжалостно их используют.
Тип: Основной Приказ (Полудействие)
Требования: Ловкость 40
Склонности: Ловкость, Искусность
Эффект: Этот Приказ может быть выдан только после того, как персонаж нанесет урон по врагу атакой. Когда Товарищ персонажа принимает этот Приказ, противник, получивший урон от атаки персонажа, должен пройти Проверку (+0) Стойкости. Если он терпит неудачу, он будет Оглушен на один раунд. Товарищ персонажа должен быть в Сплоченности, чтобы принять этот Приказ.

Отрезай! (Cut Loose!)

Персонаж и его Товарищ научились совершать множество ударов по врагу, лишая его возможности уйти от атаки.
Тип: Основной Приказ (Полудействие)
Требования: Рукопашный Навык 40
Склонности: Рукопашный Навык, Нападение
Эффект: Частью этого приказа, Товарищ персонажа совершает множество ударов по врагу. До конца хода враги должны повторно пройти успешные проверки Уклонения и Парирования, сделанные для избежания атак персонажа в ближнем бою. Товарищ персонажа должен находиться в пределах Сплоченности, чтобы он мог принять этот Приказ.

Охранник (Overseer)

Товарищ присматривает за персонажем и защищает его.
Тип: Основной Приказ (Полное Действие)
Требования: -
Склонности: Общий, Лидерство
Эффект: Если отдать этот Приказ, Товарищ продвигается вперед, защищая персонажа от любых атак. В следующем раунде, пока Товарищ находится в Сплоченности, он станет целью атак, которые должны были попасть по персонажу. Однако, если при проверке Стрелкового или Рукопашного Навыка выпал дубль, атака попадет по персонажу вместо Товарища.

Очищение Огнем! (Cleanse with Fire!)

Персонаж обеспечил его Товарища необходимыми инструментами для создания и обслуживания его пламенного оружия. Благодаря этим усилиям у Товарища есть ручной огнемет, факел, жаровня, кадило, наполненное огнеопасными жидкостями, или аналогичный инструмент пламенного очищения.
Тип: Основной Приказ (Полудействие)
Требования: Талант Тренировка с Оружием (Огнеметное или Огненное)
Склонности: Стрелковый Навык, Нападение
Эффект: Персонаж может издать этот Приказ всякий раз, когда противник в радиусе 10 метров от Товарища горит. До следующего хода этого персонажа выбранный противник

получает штраф -20 к любым проверкам, которыми он пытается погасить огонь, и а также получает дополнительный урон 1d5 от воздействующих на него эффектов свойства Огненное. Товарищ персонажа должен быть в Сплоченности, чтобы принять этот Приказ.

Подготовительный Выстрел (Set-Up Shot)

Товарищ персонажа совершает выстрел, который отвлекает цель от реальной угрозы.
Тип: Основной Приказ (Полудействие)
Требования: Стрелковый Навык 35
Склонности: Стрелковый Навык, Искусность
Эффект: От следующей стрелковой атаки персонажа противник не сможет использовать Уворот. Товарищ должен быть в Сплоченности, чтобы выполнить этот Приказ.

Позиция для Наблюдения (Stand Watch)

Незаметным движением этот персонаж приказывает своему Товарищу наблюдать за темным коридором, рощицей деревьев или другой областью поблизости, которая заставляет его беспокоиться. Доверя своему Товарищу наблюдать за этой областью, он может заниматься более насущными делами.
Тип: Основной Приказ (Полное Действие)
Требования: Талант Бдительность
Склонности: Защита, Восприятие
Эффект: До тех пор, пока его не отзовут, Товарищ этого персонажа ждет на месте и использует все свои Действия, чтобы наблюдать за дугой в 45 градусов. До тех пор, пока его Товарищ остается на месте, этого персонажа нельзя застать Врасплох, если враги прибывают из этого района и получает бонус, равный его Бонусу Восприятия, к его Инициативе, если атака будет совершена с этого направления. Товарищ этого персонажа должен находиться в слышимости, чтобы принять или извлечь выгоду из последствий этого Приказа.

Полевое Лечение (Field Treatment)

Товарищ действует в соответствиями с указаниями персонажа, становясь его руками на поле боя.
Тип: Основной Приказ (Полудействие)
Требования: Интеллект 35, Навык Медицина
Склонности: Интеллект, Подготовка
Эффект: До тех пор, пока его Товарищ находится в пределах слышимости, персонаж может проводить проверки Медицины со штрафом -10 на любую цель, находящуюся рядом с Товарищем.

Почитание Оружия (Honour the Weapon)

Персонаж обучил его Товарища хорошо разбираться в обслуживании и уходе оружием, чтобы он мог обеспечить их безопасное и надежное функционирование.
Тип: Основной Приказ (Полудействие)
Требования: Навык Общие Знания (Кузнецы, Инженерия)
Склонности: Стрелковый Навык, Техника
Эффект: Персонаж может отдать этот Приказ всякий раз, когда персонаж из его отряда (в том числе и он сам) страдает от Заклинивания оружия. Его Товарищ немедленно ремонтирует Заклинивание без проверки, если персонаж с Заклинившим оружием находится в пределах пяти метров. Товарищ персонажа должен находиться в пределах слышимости, чтобы принять этот Приказ.

Притворись Мертвым (Play Dead)

Хотя многие честные воины считают это недостойным честного воина, рыцари склонны в лучшем случае осуждать такое поведение, тактика симулирования смерти, чтобы избежать внимания на поле боя, может быть оченьценной для того, чтобы сохранить Товарища в живых.
Тип: Основной Приказ (Полное Действие)
Требования: Навык Обман
Склонности: Общий, Общение
Эффект: Этот персонаж может приказать своему Товарищу упасть и сделать вид, что он умер, тем самым избегая внимания противника. Если Товарищ этого персонажа находится вне Сплоченности, противники, участвующие в бою не обращают на него внимание, кроме тех, что находятся не более чем в 5 метрах от него и прошедших проверку (+10) Внимательности. Если его Товарищ находится в пределах Сплоченности, его поражают только атаки нападения с результатом 11; На любой другой результат, который ударил бы его, вместо этого будет поражен персонаж. Пока его Товарищ поддерживает этот обман, он не может двигаться и не может предпринимать никаких других действий. Товарищ этого персонажа должен находиться в пределах слышимости, чтобы принять этот Приказ.

Прячься за Меня! (Get Behind Me!)

Персонаж приказывает свому Товарищу укрыться за его спиной, оберегая от атак.
Тип: Основной Приказ (Полудействие)
Требования: Стойкость 50
Склонности: Стойкость, Защита
Эффект: Товарищ прячется за своим массивным союзником. При таком укрытии Товарищ не подвержен попаданиям (даже если атака должна попасть по нему, например, из-за дубля при попадании по персонажу), и тут же оправляется от эффектов Страха и Подавления. Этот эффект длится до тех пор, пока не переместится персонаж или Товарищ. Товарищ персонажа должен быть в Сплоченности, чтобы принять этот Приказ.

Расстояние, высота, скорость ветра? (Distance, Elevation, Wind Speed?)

На максимальной дальности ведения огня даже малейшая переменная в условиях окружающей среды может помешать совершить точный выстрел. Возможность попасть по цели на этих дистанциях - это целая наука, но хорошо обученный Товарищ может помочь персонажу быстро определить любые помехи, которые необходимо учитывать.
Тип: Основной Приказ (Полное Действие)
Требования: Восприятие 50
Склонности: Стрелковый Навык, Искусность
Эффект: В ходу, в котором Товарищ персонажа принял этот Приказ, оружие дальнего боя персонажа позволяет стрелять по противникам за пределами 3х-кратной дистанции видения огня будто это Дальняя Дистанция, а также может вести огонь по целям за пределами 4х-кратной и до 5и-кратной дистанции в качестве Предельной Дистанции. Товарищ персонажа должен быть в Сплоченности, чтобы принять этот Приказ.

Свали Его! (Take 'em Down!)

Огромная сила ударов персонажа может убить почти любого врага, но иногда особенно проворные противники могут ловко избежать атаки, поскольку они уклоняются от удара. Персонаж может обратиться за помощью к своему Товарищу, чтобы тот сбил с ног врага. После того, как лежачий противник получает удар от персонажа, врятли он сможет сражаться дальше.
Тип: Основной Приказ (Полудействие)
Требования: Сила 50
Склонности: Сила, Нападение
Эффект: Как часть этого Приказа, Товарищ персонажа движется к врагу в пределах его дальности Натиска. Цель должна сделать проверку (+0) Уклонения или будет Сбита с Ног. Товарищ персонажа должен быть в Сплоченности, чтобы принять этот Приказ.

Секреты Технологии (Unwind the Machine-Cant Secrets)

В темное время сложно понять технологии прошлого, и даже знакомые устройства часто содержат функции, неизвестные всем, кроме посвященных.

Тип: Основной Приказ (Полное Действие)

Требования: Навык Общие Знания (Кузнецы) +20, Навык Запретные Знания (Артефакты)

Склонности: Интеллект, Техника

Эффект: Этот Приказ можно использовать всякий раз, когда персонаж взаимодействует с новым артефактом, технологией или другим незнакомым механизмом. Пока Товарищ находится в пределах слышимости, персонаж может приказать ему помочь распутать сложную металлическую загадку, которая скрывает устройство; Он может провести проверку (+20) Запрещенного Знания (Артефакты), чтобы изучить функцию машины. Если он преуспеет в этой проверке, он не только определяет цель устройства, но также получает бонус +20 на любые проверки Механики, которые он совершает для взаимодействия с устройством до конца сцены.

Следи за Спиной! (WatchMy Back!)

Персонаж кричит, чтобы его Товарищ закрыл слепые зоны персонажа, обеспечив ему защиту.

Тип: Основной Приказ (Полудействие)

Требования: Рукопашный Навык 35, Навык Уворот или Навык Парирование

Склонности: Рукопашный Навык, Защита

Эффект: До начала его следующего хода все враги получают -10 штрафа к Рукопашному Навыку при попытке атаковать персонажа.Также персонаж может сделать еще одну Реакцию Уворота или Парирования до начала его следующего хода. Товарищ должен находиться в пределах слышимости, чтобы он мог принять этот Приказ.

Служение Духу Машины (Attend the Machine Spirit)

Персонаж передал некоторые свои обширные технологические знания своему Товарищу, что позволило ему помогать в сложных обрядах и тщательной калибровке механических изделий. Получая помощь своего Товарища персонаж может с легкостью воздействовать на механические изделия, требующие инженерную подготовку.

Тип: Основной Приказ (Полудействие)

Требования: Навык Общие Знания (Кузнецы), Навык Механика +10

Склонности: Интеллект, Техника

Эффект: Персонаж может использовать этот Приказ, когда он пытается активировать или управлять технологией, требующей проверки Механики. Товарищ персонажа помогает ему с проверкой, предоставляя персонажу бонус +10. Товарищ персонажа должен быть в Сплоченности, чтобы принять этот Приказ.

Сокрушим Его! (Thump 'em!)

Если сила персонажа, наносящего урон цели, смертельна, то, несомненно, его совместная атака с его Товарищем являются силой, с которой придется считаться.

Тип: Основной Приказ (Полудействие)

Требования: Берсерк, Сила 50

Склонности: Рукопашный Навык, Нападение

Эффект: Следующая действие рукопашной атаки, выполняемое персонажем, наносит дополнительно +4 урона и получает свойство Сокрушающее. Товарищ персонажа должен быть в Сплоченности, чтобы принять этот Приказ.

Тихая Засада (Silent Ambush)

Сражаясь вместе, персонаж и его Товарищ могут быстро устранить почти любую одиночную пехотнуюцель, не шелестя ни одним листом и не позволяя прозвучать ни одному крику.

Тип: Основной Приказ (Полудействие)

Требования: Рукопашный Навык 35, Навык Скрытность

Склонности: Рукопашный Навык, Нападение

Эффект: Пока Товарищ персонажа находится в пределах Сплоченности, в следующий раз, когда персонаж совершает рукопашную атаку против не Ожидающей Атаки цели, атака наносит дополнительный урон в 1d10 и получает свойство Сокрушающее.

Уведи (Draw Away)

Для того, чтобы заманить противника в уязвимое положение или просто отвести себя самого, этот персонаж приказывает своему Товарищу предпринять какие-то действия, заставляющие противника изменить свои приоритеты и немедленно обратить внимание на Товарища.

Тип: Основной Приказ (Полудействие)

Требования: Талант Ореол Власти

Склонности: Харизма, Лидерство

Эффект: В рамках этого Приказа персонаж должен выбрать одного врага в пределах прямой видимости и выполнить Встречную проверку (-10) Командования против Подозрительности противника. Если персонаж выигрывает проверку противник меняет свои приоритеты и проводит следующий ход, двигаясь к Товарищу или атакуя его. Товарищ должен находиться в пределах слышимости, но вне Сплоченности, чтобы принять этот Приказ.

Уязвимое Место (Weak Spot)

Товарищ персонажа стреляет вцель, чтобы ослабить её броню.

Тип: Основной Приказ (Полное Действие)

Требования: Стрелковый Навык 40

Склонности: Стрелковый Навык, Искусность

Эффект: В следующий раз, когда персонаж совершает действие Прицельный Выстрел в этом ходу, он увеличивает Бронебойность своего оружия на X, где X равно числу Степеней Успеха, которые он получил в проверке Стрелкового Навыка для этой атаки. Его Товарищ должен находиться в пределах слышимости связи для того, чтобы принять этот Приказ.

Пассивные Приказы

Так же, как и навыки и таланты, эти Приказы имеют Требования и Склонности, которые определяют их стоимость для персонажей игроков. Стоимость перечислена в Таблице 2-8: Стоимость Приказов.

Двое Против Всех (Two Against the Odds)

Товарищ персонажа эффективно помогает ему в бою.
Тип: Пассивный Приказ
Требования: Талант Мастер Боя, Рукопашный Навык 40
Склонности: Рукопашный Навык, Защита
Эффект: Пока Товарищ в Сплоченности, противники не получают бонусов за Численное Превосходство над персонажем и персонаж может реагировать на рукопашные атаки, даже если он о них не подозревал или его застали Врасплох.

Заряжающий (Loader)

Тип: Пассивный Приказ
Требования: Ловкость 35
Склонности: Ловкость, Подготовка
Эффект: Пока его Товарищ находится в Сплоченности, стрелок может использовать Действия своего Товарища, чтобы перезарядить используемое оружие. Они могут использоваться в сочетании с Действиями персонажа, например для перезарядки арбалета, требующей Полного Действия, персонаж может использовать Полудействие для Перезарядки, и его Товарищ может использовать выполняет Полудействие для Перезарядки, полностью перезаряжая арбалет и оставляя их обоих с оставшимся Полудействиями.

Здоровяк (Little 'Un)

Персонаж предпочитает общество наиболее здоровых бойцов.
Тип: Пассивный Приказ
Требования: Талант Товарищ-Ветеран
Склонности: Стойкость, Общий
Эффект: Персонаж предпочитает общество наиболее здоровых бойцов. Товарищ персонажа получает дополнительное состояние здоровья. Теперь он может быть Невредимым, Легко Раненым, Тяжело Раненым и Мертвым.

Корректировщик (Spotter)

Товарищ персонажа несет подзорную трубу или иные инструменты, которые помогут совершить хороший выстрел.
Тип: Пассивный Приказ
Требования: Восприятие 35
Склонности: Восприятие, Подготовка
Эффект: Если персонаж использует Точное оружие, а его Товарищ находится в Сплоченности, персонаж может использовать действия своего Товарища, чтобы совершить Прицеливание, и получить бонусы к своей атаке.

Медицинская подготовка (Medicae Auxilia)

Товарищ помогает персонажу в лечении своих союзников, быстро реагируя на любую возникающую ситуацию.
Тип: Пассивный Приказ
Требования: Навык Медицина
Склонности: Интеллект, Знания
Эффект: Для Длительных проверок Медицинского Ухода, Товарищ считается ассистентом, имеющим тренировку Медицины. Кроме того, проверка Медицины не накладывает штраф за дополнительных пациентов.

Неморгающий Наблюдатель (Unblinking Watcher)

Тип: Пассивный Приказ
Требования: Талант На Страже, Стрелковый Навык 40
Склонности: Восприятие, Искусность
Эффект: Пока Товарищ находится в пределах Сплоченности, Дозор и Подавляющий Огонь покрывает дугу в 90 градусов вместо обычной 45-градусной дуги (смотрите Дозор на странице 247 и Подавляющий Огонь на странице 248).

Таблица 2-11: Пассивные Приказы

Название	Требования	Склонности	Описание
Двое Против Всех	Талант Мастер Боя, Рукопашный Навык 40	Рукопашный Навык, Защита	Противники не получают бонусы за Численное Превосходство
Заряжающий	Ловкость 35	Ловкость, Подготовка	Использование действий Товарища для перезарядки оружия
Здоровяк	Талант Товарищ-Ветеран	Стойкость, Общий	Увеличивает здоровье Товарища
Корректировщик	Восприятие 35	Восприятие, Подготовка	Использование действий Товарища для Прицеливания при использовании Точного оружия
Медицинская подготовка	Навык Медицина	Интеллект, Знания	Товарищ может помогать при Длительном Уходе
Неморгающий Наблюдатель	Талант На Страже, Стрелковый Навык 40	Восприятие, Искусность	Увеличивает арку стрельбы для Дозора и Подавляющего Огня
Оруженосец	Талант Быстрое Выхватывание, Рукопашный Навык 35, Стрелковый Навык 35	Рукопашный Навык, Стрелковый Навык	Возможность брать в руки оружие Свободным Действием
Покровитель	Талант Телохранитель	Стойкость, Защита	Возможность защитить Товарища от атаки
Растущая Ярость	Талант Берсерк, Сила 35, Стойкость 35	Стойкость, Нападение	Получение черт Неестественная Сила и Стойкость при получении Критического урона союзником
Специалист Разведки	Ловкость 35, Навык Скрытности	Ловкость, Подготовка	Персонаж получает бонусы к Скрытности и Выживанию
Уверенные Движения	Навык Механика +10	Интеллект, Техника	Товарищ снижает количество СтН при использовании Взрывотехники
Ультимативная Поддержка	Магический Уровень	Воля, Магия	Возможность перебросить результат по Таблице 6–2: Магические Проявления (страница 227).
Ходячая Библиотека	Интеллект 50	Интеллект, Знания	Персонаж получает бонус +20 ко всем проверкам Знаний
Хранитель Записей	Талант Вспомнить Всё, Интеллект 40	Интеллект, Знания	Персонаж получает бонус +20 к проверкам Интеллекта для того чтобы вспомнить специфические детали и информацию

Оруженосец (Armsman)

Персонаж является мастером в использовании многих видов оружия и часто нуждается в замене используемого вооружения для разных ситуаций. Его Товарищ несет с собой все необходимое оружие, чтобы передать его в руки персонажу, когда придет время.

Тип: Пассивный Приказ
Требования: Талант Быстрое Выхватывание, Рукопашный Навык 35, Стрелковый Навык 35
Склонности: Рукопашный Навык, Стрелковый Навык
Эффект: Пока его Товарищ находится в Сплоченности, персонаж может брать в руки любое его оружие Свободным действием.

Покровитель (Protector)

Персонаж внимательно наблюдает за менее подготовленными членами его отряда, сохраняя их в безопасности благодаря его превосходной подготовке.

Тип: Пассивный Приказ
Требования: Талант Телохранитель
Склонности: Стойкость, Защита
Эффект: Всякий раз, когда любой Товарищ в радиусе 10 метров от него получает удар, который может его убить, персонаж может принять удар на себя, получив урон урон как обычно.

Растущая Ярость (Escalating Rage)

Тип: Пассивный Приказ
Требования: Талант Берсерк, Сила 35, Стойкость 35
Склонности: Стойкость, Нападение
Эффект: В то время как персонаж находится в состоянии Берсерка, когда враг наносит Критический Урон союзнику или попадает по Товарищу в радиусе 10 метров, он получает черту Неестественная Сила (1) и Неестественная Стойкость (1) до конца сцены. При повторении ситуации значения данных черт увеличиваются на 1, до максимума в 6.

Специалист Разведки (Terrain Expert)

Тип: Пассивный Приказ
Требования: Ловкость 35, Навык Скрытности
Склонности: Ловкость, Подготовка
Эффект: Пока Товарищ персонажа находится в пределах Сплоченности, персонаж получает бонус +10 бонус к проверкам Скрытности и Выживания и налагает дополнительный штраф -20 на тех, кто пытается использовать Выслеживание (специальное использование навыка Выживание).

Уверенные Движения (Steady Hand)

Тип: Пассивный Приказ
Требования: Навык Механика +10
Склонности: Интеллект, Техника
Эффект: До тех пор, пока Товарищ в Сплоченности, персонаж снижает количество СтН при проверках Взрывотехники (специальное использование Механики) на величину, равную его БЛов (до минимума в 1 СтН).

Ультимативная Поддержка (Ultimate Sanction)

Товарищ чародея внимательно наблюдает за ним и за любыми признаками того, что он может потерять контроль над своими силами, готовый вмешаться любым необходимым способом.

Тип: Пассивный Приказ
Требования: Магический Уровень
Склонности: Воля, Магия
Эффект: Пока его Товарищ находится в Сплоченности, чародей может получить 1d5 Урона, игнорирующего Броню и Стойкость, чтобы перебросить любой результат Таблица 6–2: Магические Проявления (страница 227).

Ходячая Библиотека (Walking Archive)

Тип: Пассивный Приказ
Требования: Интеллект 50
Склонности: Интеллект, Знания
Эффект: При помощи Товарища персонаж получает бонус +20 ко всем проверкам Знаний (Общих, Академических, Языков и Запретных).

Хранитель Записей (Record Keeper)

Тип: Пассивный Приказ
Требования: Талант Вспомнить Всё, Интеллект 40
Склонности: Интеллект, Знания
Эффект: При помощи Товарища персонаж получает бонус +20 к проверкам Интеллекта для того чтобы вспомнить специфические детали и информацию от его таланта Вспомнить Всё.

Приказы Ветеранам

Так же, как и навыки и таланты, эти Приказы имеют Требования и Склонности, которые определяют их стоимость для персонажей игроков. Стоимость перечислена в Таблице 2-8: Стоимость Приказов.

Вмешательство (Intervention)

Этот персонаж и его Товарищ боролись бок о бок достаточно долго, чтобы научиться защищать друг друга и заполнять пробелы в обороне друг друга. Хотя это сохранило их жизнь достаточно долго, чтобы развить эти навыки, вмешательство для отражения атак, направленных по другому по-прежнему крайне опасно.

Тип: Приказ Ветеранам (Свободное Действие)
Требования: Талант Товарищ-Ветеран, Рукопашный Навык 40
Склонности: Защита, Рукопашный Навык
Эффект: Этот персонаж может перебросить неудачную проверку Парирования или Уворота против рукопашной атаки (он должен принять второй результат, даже если он хуже). Однако, если он провалил эту проверку, его Товарищ будет поражен атакой вместо него. Товарищ должен быть в Сплоченности, чтобы принять этот Приказ. Этот Приказ может использоваться только один раз за раунд.

Знай Еретика, Убей Еретика! (Know the Heretic; Kill the Heretic!)

Тип: Приказ Ветеранам (Полное Действие)
Требования: Талант Товарищ-Ветеран, Интеллект 45
Склонности: Интеллект, Лидерство
Эффект: Один раз в сцену персонаж может использовать этот Приказ, выбрав тип врага (орки, зверолюды или иной, на усмотрение Мастера), и совершить проверку (-20) Общих, Академических или Запретных Знаний, имеющих специализацию, включающую или связанную с данным типом врага. В случае успеха, каждый союзник в радиусе слышимости от Товарища персонажа может перебросить одну промахнувшуюся атаку в раунд против выбранного противника в течение количества раундов, равных количеству СтУ проверки.

Корректировка Стрельбы (Guiding Fire)

Товарищ персонажа корректирует огонь, помогая лучше прицелиться по цели.

Тип: Приказ Ветеранам (Полное Действие)
Требования: Талант Товарищ-Ветеран, Стрелковый Навык 45
Склонности: Стрелковый Навык, Подготовка
Эффект: До конца хода, персонаж удваивает свои Степени Успеха для любой проверки Стрелкового Навыка, чтобы поразить эту цель. Товарищ должен находиться в пределах Сплоченности, чтобы он мог принять этот Приказ.

Молотящий Шторм (Hammering Storm)

Координируя свои выстрелы, чтобы пробить определенный элемент брони брони или укрытия, персонаж и его Товарищ могут обойти могучую защиту при помощи кучной стрельбы.

Тип: Приказ Ветеранам (Полное Действие)
Требования: Талант Товарищ-Ветеран, Стрелковый Навык 45
Склонности: Стрелковый Навык, Нападение
Эффект: При следующей стрельбе автоматической или полуавтоматической очередью но до конца его следующего хода, каждое последующее попадание после первого получает 1 дополнительную единицу бронебойности (до максимума в +5 для шестого и последующих попаданий). Персонаж может отдавать этот Приказ до тех пор, пока его Товарищ находится в пределах Сплоченности.

Отвлечение Внимания (Convenient Distraction)

Персонаж приказывает Товарищу отвлечь противника, давая ему шанс вырваться на выгодную позицию.

Тип: Приказ Ветеранам (Полудействие)
Требования: Талант Товарищ-Ветеран, Навык Скрытность +20
Склонности: Ловкость, Подготовка
Эффект: Персонаж совершает Встречную проверку (+0) Скрытности против Внимательности каждого врага в радиусе 10 метров. Если персонаж выигрывает Встречную проверку против цели, эта цель считается Не Ожидающей Атаки до конца его следующего хода. Его Товарищ должен находиться в пределах слышимости для того, чтобы он получил этот Приказ.

Таблица 2-12: Приказы Ветеранам

Название	Действие	Требования	Склонности	Описание
Вмешательство	Свободное Действие	Талант Товарищ-Ветеран, Рукопашный Навык 40	Защита, Рукопашный Навык	Персонаж может перебросить проваленную проверку Парирования или Уворота в ближнем бою
Знай Еретика, Убей Еретика!	Полное Действие	Талант Товарищ-Ветеран, Интеллект 45	Интеллект, Лидерство	Предоставление союзникам возможности перебросить атаку
Корректировка Стрельбы	Полное Действие	Талант Товарищ-Ветеран, Стрелковый Навык 45	Стрелковый Навык, Подготовка	Удвоение СтУ при стрельбе
Молотящий Шторм	Полное Действие	Талант Товарищ-Ветеран, Стрелковый Навык 45	Стрелковый Навык, Нападение	Персонаж увеличивает бронебойность при стрельбе очередями
Отвлечение Внимания	Полудействие	Талант Товарищ-Ветеран, Навык Скрытность +20	Ловкость, Подготовка	Персонаж сможет скрыться из поля зрения цели
Перевяжи Меня	Полудействие	Талант Товарищ-Ветеран, Навык Медицина +10	Интеллект, Знания	Товарищ может избавить от Кровотечения
Сражайся Через Боль!	Полудействие	Талант Товарищ-Ветеран, Харизма 40	Харизма, Общение	Товарищ может бегать в раненом состоянии
Точное Наведение	Полудействие	Талант Товарищ-Ветеран, Стрелковый Навык 45	Стрелковый Навык, Искусность	Оружие приобретает свойство Точное
Штурмовая Подготовка	Полудействие	Талант Товарищ-Ветеран, Ловкость 40	Ловкость, Нападение	Персонаж получает бонусы к Инициативе и атаке целей, которые еще не ходили в сцене, а также его нельзя застать Врасплох
Это Не Так Плохо, Как Остальное…	Полное Действие	Талант Товарищ-Ветеран, Интеллект 45, Навык Медицина +10	Интеллект, Знания	Предоставление временного здоровья союзнику

Перевяжи Меня (PatchMe Up)

Этот персонаж научил своего Товарища помогать ему очищать и ушивать раны эффективным образом, чтобы он мог продолжать выполнять эту работу на поле битвы.

Тип: Приказ Ветеранам (Полудействие)

Требования: Талант Товарищ-Ветеран, Навык Медицина +10

Склонности: Интеллект, Знания

Эффект: В рамках этого Приказа персонаж, выдавший его, должен провести проверку (+0) Интеллекта или проверку (+20) Медицины, чтобы объяснить своему Товарищу, как бороться с этой травмой. Если он преуспеет, его Товарищ немедленно избавит его от состояния Кровотечения. Этот Товарищ должен быть в Сплоченности, чтобы принять этот Приказ.

Сражайся Через Боль! (Fight Through The Pain!)

Персонаж подбадривает или пугает своего Товарища, чтобы тот сражаться даже на грани смерти, несмотря на риски, присущие этому. Такая мотивация может быть чрезвычайно эффективной и может иметь решающее значение для достижения целей отряда.

Тип: Приказ Ветеранам (Полудействие)

Требования: Талант Товарищ-Ветеран, Харизма 40

Склонности: Харизма, Общение

Эффект: В качестве части этого Приказа персонаж, выдавший его, должен выбрать одного из своих Товарищей, который получил ранение и сделать проверку (+20) Очарования или Запугивания. Если он преуспевает, его Товарищ восстанавливает способность Бежать до конца сцены (его Товарищ по-прежнему считается раненным). Товарищ должен быть в Сплоченности, чтобы принять этот Приказ.

Точное Наведение (Pinpoint Guidance)

Товарищ персонажа использует свое оборудование и опыт, чтобы помочь стрелковому оружию совершить смертельный выстрел.

Тип: Приказ Ветеранам (Полудействие)

Требования: Талант Товарищ-Ветеран, Стрелковый Навык 45

Склонности: Стрелковый Навык, Искусность

Эффект: Для следующего одиночного выстрела персонажа его оружие считается имеющим свойство Точное. Товарищ должен быть в Сплоченности, чтобы принять этот Приказ. Этот Приказ нельзя использовать для оружия со свойствами Взрывное, Электромагнитное, Неточное, Непрямое, Разброс, Рассеивающееся, Штурмовое или Спаренное, и не добавляет Урон для оружия, которое обычно не наносит Урон.

Штурмовая Подготовка (Breaching Drill)

Этот персонаж и его Товарищ сражались вместе во время штурмов крепостей, и научились зачищать узкие коридоры, маленькие комнаты и другие места, где могут скрываться враги. Сигналом этот персонаж может призвать своего Товарища прикрыть его, пока он он входит в новую область или обходит повороты, гарантируя, что все углы находятся под наблюдением, и ничто не проскальзывает мимо них.

Тип: Приказ Ветеранам (Полудействие)

Требования: Талант Товарищ-Ветеран, Ловкость 40

Склонности: Ловкость, Нападение

Эффект: В следующий раз, когда он входит в новую область, которую он не видит (поворот слепого коридора, открытие двери, прохождение через люк и т. д.), этот персонаж получает бонус +2 к его Инициативе. Кроме того, в первый раунда боя каждый враг, у которого Инициатива ниже, чем у персонажа, считаются Не Ожидающим Атаки, даже если этот противник не был застан Врасплох. Товарищ персонажа должен быть в Сплоченности, чтобы принять этот Приказ. Этот Приказ не может быть выдан во время боя, когда персонаж уже определил свою Инициативу.

Это Не Так Плохо, Как Остальное... (It's Not As Bad As All That...)

С ободряющим словами персонаж и его Товарищ принимаются за сшивание рваных ран, шинирование сломанных костей и за возвращение кишок обратно на свое место.

Тип: Приказ Ветеранам (Полное Действие)

Требования: Талант Товарищ-Ветеран, Интеллект 45, Навык Медицина +10

Склонности: Интеллект, Знания

Эффект: Персонаж выбирает пациента, который в настоящее время страдает от Критического Урона и совершает проверку (+0) Медицины частью этого Приказа. Если проверка пройдена, пациент получает временное Здоровье, равное Бонусу Интеллекта персонажа, плюс одно дополнительное очко Здоровья за каждую СтУ после первой. Это временное Здоровье учитывается отдельно от его текущего Здоровья. Получение временного Здоровья не снижает Критический Урона и не отменяет какие-либо критические эффекты, от которых в настоящее время страдает пациент. Однако, если пациент получает Урон, первым снимается временное Здоровье, а уже после того, как оно закончится - Урон будет нанесен по пациенту как обычно. Этот Приказ не может быть использован на пациенте снова, пока он не удалит весь имеющийся Критический Урон (и не получит новый Критический Урон). Товарищ персонажа должен находиться в пределах Сплоченности, чтобы он мог принять этот Приказ.

Глава 3: Навыки

Навыки - это основной инструмент для взаимодействия персонажа с окружающим миром. Они являются неотъемлемой частью всех символов в измерении их способностей и профессионализма в решении поставленных задач, предоставляя им уникальные возможности во время игры. Чаще всего, когда Мастер просит игрока выполнить задачу или преодолеть вызов, персонаж игрока нужно будет пройти проверку навыка, чтобы определить результат.

Навыки показывают способности, которые персонаж приобрел за свою жизнь, в том числе и во время приключения. Персонажи автоматически получают навыки, которые они приобрели при создании. Игроки могут выбрать дополнительные навыки в течение последних шагов создания персонажа, когда они тратят опыт. В течение их игры, персонажи могут отточить эти навыки и улучшить их, тратя на это опыт. Эти элементы представляют собой накопление знаний и опыта.

Для некоторых персонажей, навыки, которыми они располагают в начале их приключения являются сильным подспорьем в Том, что они могут делать на протяжении всей своей жизни. В других случаях, персонаж проложил свой путь иначе, чем он привык в прошлом. Персонажи сами решают, как им лучше пользоваться своими навыки, а также, какие им нужны, а какие - нет.

Использование навыков

На протяжении всего игрового сеанса, Мастер часто просит игроков совершить проверку навыка для своих персонажей. Они должны проводиться в любых обстоятельствах, где успех или неудача может оказать значительное влияние на сценарий. Рутинные задачи, совершаемые в нормальных условиях никогда не должны требовать проверку. Однако, если существует разумная вероятность провала из-за условий окружающей среды или обстоятельств, даже проверка на реализацию рутинной задачи может быть уместной.

Когда персонаж использует навык, чтобы выполнить задачу, он должен преуспеть в проверке навыка. Сама проверка осуществляется в соответствии с обычными правилами, представленными в 1 Главе (страница 21): игрок бросает кубы, сравнивает результат с характеристикой, которая лучше всего подходит для этой задачи и, если результат равен или меньше требуемого значения, то проверка завершается успешно. Модификаторы должны отражать все оказывающие на проведение проверки факторы, такие как окружающая среда и профессионализм игрока.

Нетренированный навык

Это маловероятно, что персонаж будет обучаться в использовании каждого навыка, а не сосредотачивать свое мастерство в нескольких и иметь некоторое представление о ряде других. Тем ни менее, персонаж может использовать навыки, владению которыми он никогда не обучался. В этих случаях персонаж делает проверку навыка в обычном режиме, но получает -20 штраф в дополнение к любым другим модификаторам.

Единственным исключением из этого правила являются специализированные навыки (смотри ниже), которые требуют наличия способностей и не могут быть использованы без подготовки. Они могут включать в себя знания древних обрядов или ВОЗМОЖНОСТЬ свободно говорить с орочьим шаманом на его языке. Специализированные навыки отмечены в их описании в таблице на странице 99, а также в описании самих навыков.

Специальное Использование

У некоторых навыков есть дополнительные разделы, в которых описаны возможности к их специальному использованию. Эти разделы описывают особенно творческие или интересные способы использования навыка, что увеличивает разнообразие применений. Специальные использования и их последствия могут быть найдены в конце каждого соответствующего описания навыка.

Навыки со специализацией

Некоторые навыки являются не единичным навыком, а группой навыков, объединенных общими правилами, но подразделяющимися на несколько специализаций. Эти навыки известны как Навыки со Специализацией, и в тот момент, когда персонаж приобретает такой навык, ему необходимо выбрать специализацию. Специализации представляют собой специфичные области знаний о местах, людях или событиях, возможности разговаривать, читать или понимать определенный язык и т.д. Персонаж может приобретать Навык со Специализацией несколько раз, каждый раз выбирая новую специализацию. Если персонаж решает приобрести несколько подобных навыков, он должен повышать их уровни отдельно друг от друга. Список специализаций у навыка можно найти в его описании.

Время и Проверка Навыка

Количество времени, которое требуется на совершение проверки может варьироваться в значительной степени, в зависимости от уровня мастерства в навыке и самого навыка. Использование Механики для устранения заклинивания оружия может потребовать пару минут, в то время как починка катапульты может занять несколько часов. Также, проверка Торговли, для того чтобы договориться о цене за выпивку может быть проведена быстро, в то время как заключение сложного торгового контракта между городами займет несколько дней. Для получения дополнительной информации о времени в контексте проверки, обратитесь к странице 215.

Каждое описание навыка включает в себя указание на среднее количество времени, которое обычно занимает првоерка навыка. Это время измеряется либо в действиях (для навыков, которые могут быть использованы во время раундов боя или сцены), или минутах/часах. Некоторые навыки наиболее часто используются в качестве реакции против, или в комбинации с другим навыком. В этом случае, количество времениравняется времени, затраченном на применение навыка, которому персонаж сопротивляется или помогает. Имейте в виду, что эти значения служат в качестве советов, но не всегда неизменны. Мастер должен изменить время, необходимое для использования навыка, в зависимости на общей сложности задачи и всех факторов.

Повторная Попытка

Многие задачи могут быть предприняты неоднократно с разнообразными результатами, пока персонаж не справится с задачей успешно. Персонаж, используя Сбор Слухов для поиска необходимой информации может решить, например, что он будет продолжать изучать данные, пока он наконец не найдет жизненно важный ключ для ответа на важный вопрос. В такой ситуации Мастер может определить, сколько времени это может занять единственным броском кубика, который укажет, как скоро персонаж добился необходимого результата, вместо того, чтобы каждый отрезок времени проходить по проверке на успех.

Другие задачи могут иметь серьезные последствия при провале. Например, если персонаж провалит проверку Скрытности и поднимет тревогу во вражеском лагере, врятли у него появится

возможность повторить свою попытку ближайшее время (и если он, разумеется, выживет).

Некоторые задачи дают только один шанс для успешного прохождения проверки. Персонаж, карабкающийся по отвесному склону, при провале Атлетики может сорваться в пропасть и никакая другая проверка не сможет его спасти от неминуемой гибели. Либо, персонаж может управлять повозкой, которая врезается в дерево и разбивается вдребезги, так что управлять ею дальше не представляется возможным.

Возможность дополнительной попытки указана у каждого навыка, как и возможные последствия её провала. Мастер может придерживаться этих указаний, однако в зависимости от ситуации он может изменить возможность повторной попытки. Обычно, персонаж, проваливший проверку, которая может быть пройдена только за одну попытку, может иметь второй шанс только при определенных обстоятельствах, способствующих этому. Также и проверка, которую можно повторять многократно может иметь определенные ограничения, препядствующие этому по ходу сюжета.

Категории Навыков

Некоторые навыки делятся на широкие категории, которые используют общие правила. Категории навыков позволяют игрокам быстро идентифицировать раздел соответствующие правила из Главы I: для того, чтобы знать, какая проверка необходима в данной ситуации. Эти категории включают в себя: Бой, Создание предметов, Взаимодействие, Расследование, и Перемещение.

Боевые Навыки

Навыки этой категории используются во время боя. Часто они служат реакцией на вражескую атаку, используя простую проверку навыка, когда СтУ и СтН отображают, насколько успешно или неудачно она была пройдена.

Навыки для Создания Предметов

Навыки с категорией «Создание Предметов» позволяют персонажам создавать вещи из имеющихся материалов. Они могут варить особые яды или ковать оружие, собирать хитроумные ловушки или рисовать картины. Мастер использует Длительную проверку для этих задач, а также руководствуется соответствующей таблицей Создания Предметов на странице 97.

Навыки Взаимодействия

Все навыки с категорией Взаимодействия используются при общении персонажей в игре. Сложность проверки зависит от отношения собеседника к персонажу, которое Мастер определяет в зависимости от обстоятельств встречи. Смотрите страницу 277 Главы 8 для получения дополнительной информации об отношении НИП.

Навыки Взаимодействия и Группы

Вполне возможно, что офицер или мастерский оратор способен влиять или контролировать большое количество людей одновременно. Когда персонаж использует навык категории взаимодействия, он может (необходимо заявить об этом) влиять на количество людей, не больше чем десятикратный БХар персонажа, при условии, что они все могут четко слышать и понимать его. Если это Встречная проверка, то персонаж делает только один бросок и сравнивает результат с проверкой группы людей (или ее лидера), для определения успешности взаимодействия.

Навыки Исследования

Множество навыков с категорией Исследование позволяют персонажам собирать информацию о разнообразных вещах, обычно это Длительные проверки, когда персонаж хочет выяснить определенные детали для решения своей задачи. Мастер устанавливает период времени для проверки в зависимости от сложности, поскольку поиск секретного лагеря культа занимает больше времени, чем попытка определить расположение военного лагеря.

Навыки Перемещения

Навыки категории Перемещение отображают мобильность персонажей, как для прыжков через ущелья, так и для лазанья по отвесным стенам. Они отражают возможность персонажа двигаться через, сквозь, над, или между окружающими персонажа объектами. Навыки Перемещения могут получать негативное влияние от снижения скорости персонажа (например, травмы ног) или влияния окружающей среды, как это указано на странице 229.

Получение Навыков

В процессе игры все персонажи становятся более опытными и сильными, также они становятся более компетентными, а их владение навыками может улучшаться. Персонаж может изучать новые навыки или повышать уже имеющиеся, для того чтобы повысить свою эффективность или найти способы, которые помогут решать больший диапазон задач. Улучшение навыков, как и все прочие улучшения персонажа, требуют очков опыта. Количество затрачиваемого опыта зависит от уровня навыка и склонностей персонажа, как это подробно описано в Главе 2.

Уровни Навыков

Обычное обладание навыком отличается от мастерства в оном, также как и разные персонажи могут владеть разными навыками на разном уровне мастерства. Для отображения этого, все навыки персонажей ранжируются на 4 уровня. Бонусы от владения навыком на высоком уровне отображены в таблице Уровни Навыков. Персонажи всегда используют наибольший имеющийся бонус навыка, доступный им, например, персонаж с Уровнем 3 Запугивания получает бонус +20 ко всем проверкам этого навыка.

Альтернатива Характеристик

Каждый навык основан на характеристике, по которой будет осуществлена его проверка. Обычно это одна характеристика, которую использует персонаж для определения результата проверки. При этом, помимо основной характеристики, некоторым навыкам подходят и другие характеристики, в зависимости от ситуации, например:

- Персонаж, который пытается запугать попрошайку, может использовать не свою Силу, а Волю, демонстрируя свой агрессивный настрой и мрачные последствия при сопротивлении.
- Починка механизма может потребовать не только острого ума, но и ловкости рук, так что проверка Механики может потребовать не Интеллект персонажа, а его ловкость.
- Подделка документов в проверке Обмана может потребовать Интеллект персонажа, а не его Харизму.

В таких случаях Мастеру рекомендуется использовать характеристику, которая больше всего подходит к конкретной ситуации. Таблица Список Навыков включает в сеюя все возможные альтернативные характерисики, в качестве рекомендаций. Решение об их использовании может серьезно повлиять на конечный результат и должно быть принято до того, как персонаж совершит проверку.

Создание Предметов

При помощи определенных навыков и материалов персонаж может создавать предметы: основное снаряжение и оборудование, например, копья или плащи, производить напитки или лекарственные препараты, а возможно и сложные механические изделия или качественную броню, либо произведение искусства. Для создания предмета, персонаж нуждается в трех вещах: навыке, материалах и времени.

Навыки для Создания Предметов

Существует четыре навыка, каждый из которых предполагает возможность создавать разнообразные предметы.

Медицина: Этот навык позволяет персонажу создавать наркотики, зелья и яды, о которых можно узнать на старнице 172 в Главе 5. С позволения Мастера, персонаж сможет создавать и иные виды предметов, в зависимости от обстоятельств и наличия материалов.

Выживание: Этот навык позволяет персонажу создавать различные предметы, не требующие сложного технологического процесса: одежду, предметы быта. Также Выживание используется для создания Примитивного или любого Простого оружия. С позволения Мастера, персонаж сможет создавать и иные виды предметов, в зависимости от обстоятельств и наличия материалов.

Механика: Этот навык позволяет персонажу создавать технологически сложные предметы, которые будет затруднительно собрать без необходимого оборудования и инструментов. С разрешения Мастера, персонаж сможет создавать огнестрельное оружие, взрывчатку или иные технологичные предметы. В отличие от Медицины и Выживания, для создания большинства предметов Механики персонажу также потребуется знание особенностей технологии, чертежей и прочих технологических особенностей, необходимых в производстве.

Ремесло: Этот навык позволяет персонажу производить различные предметы, от статуй до огромных кораблей. Что именно может быть создано, зависит от специализации в данном навыке (страница 118). Также, по аналогии с Механикой, обычно персонажу потребуются определенные инструменты и чертежи для производства. При этом, ремесло порой позволяет создавать предметы с собственным дизайном или свойствами, что позволяет в некоторой мере обходить данное ограничение. Большие проекты, такие как постройка корабля или больших строений, могут потребовать больших временных затрат, так что Мастер может при использовании Таблицы Создание Предметов в соответствующих проверках использовать дни или месяцы, а не часы.

Таблица 3–3: Создание Предметов

Тип Предмета	Время	Количество Успехов
Медицина		
Кустарные Наркотики, Зелья и Яды	1d5 часов	4
Качественные Наркотики, Зелья и Яды	2d10 часов	8
Выживание		
Оружие	1d5 часов	5
Броня	1d10 часов	6
Инструменты	1d5 часов	3
Механика		
Оружие	1d5 часов	8
Броня	1d10 часов	12
Инструменты	1d5 часов	8
Ремесло		
Малая поделка	1d5 часов	4
Крупная поделка	1d10 часов	12

Материалы

При создании предметов, первое, что требуется песонажу - подходящие материалы. Наличие этих материалов следует контролировать Мастеру, например, врятли в далеком селе игроки могут найти много пороха или шестеренок. После определения, являются ли доступными необходимые материалы, Мастер решает, как их можно приобрести. В случае с Механикой, скорее всего их будет необходимо приобрести, в то время для Выживания их можно будет найти. После того как это было сделано, необходимо определить Доступность материалов и снизить её на один уровень (предметы достать станет проще), после чего делается соответствующая проверка. Когда персонаж получает необъходимые материалы, он может создавать предметы.

Время

Создание предметов требует времени и всегда это Длительная проверка, которую совершает Мастер. Количество проверок и затраты времени зависят от создаваемой вещи. В качестве рекомендации, Мастер может использовать Таблицу Создание Предметов для определения данных факторов. Также Мастер может изменять сложность проверки в зависимости от влияющих на процесс факторов, таких как наличие помощников, оборудования и инструментов, а также, погоды и качества создаваемой вещи.

Описание навыков

В следующем разделе приводится детальные описания навыков и их использования, а также другая информация, например, какие они требуют проверки (или как используются, чтобы противостоять другим навыкам), их продолжительность использования, специальное использование навыков и примеры модификаторов для проверки.

Таблица 3–1: Уровни Навыков

Уровень	Выгода
Известный	Использование навыка без штрафа -20 за нетренированность
Тренированный	+10 для всех проверок этого навыка†
Опытный	+20 для всех проверок этого навыка†
Ветеран	+30 для всех проверок этого навыка†

+персонажи используют только наивысший бонус

Таблица 3–2: Список навыков

Название	Склонность 1	Склонность 2	Категория	Альтернатива Характеристик
Акробатика	Ловкость	Общий	Перемещение	Сила
Атлетика	Сила	Общий	Перемещение	Стойкость
Внимательность	Восприятие	Подготовка	-	Харизма, Интеллект
Очарование	Харизма	Общение	Взаимодействие, Исследование	Влияние
Командование	Харизма	Лидерство	Взаимодействие	Интеллект, Сила, Воля
Торговля	Интеллект	Знания	Взаимодействие, Исследование	Харизма
Общие Знания+	Интеллект	Общий	Взаимодействие, Исследование	Харизма
Обман	Харизма	Общение	Взаимодействие, Исследование	Интеллект, Техника
Уворот	Ловкость	Защита	Бой, Перемещение	-
Запретные Знания+	Интеллект	Знания	Взаимодействие, Исследование	Харизма
Сбор Слухов	Харизма	Общение	Взаимодействие, Исследование	Интеллект, Восприятие
Допрос	ВОля	Общение	Взаимодействие, Исследование	Харизма
Запугивание	Сила	Общение	Взаимодействие, Исследование	Воля
Знание Языков+	Интеллект	Общий	-	Харизма
Логика	Интеллект	Знания	Исследование	Ловкость
Медицина	Интеллект	Подготовка	Создание	Ловкость, Восприятие
Ориентирование	Интеллект	Подготовка	-	Восприятие
Управление	Ловкость	Подготовка	-	Интеллект
Парирование	Рукопашный Навык	Защита	Бой	-
Маг.ическая увствительность	Восприятие	Магия	-	Воля
Академические Знания+	Интеллект	Знания	Взаимодействие, Исследование	Харизма
Подозрительность	Восприятие	Общий	Взаимодействие, Исследование	Харизма
Безопасность	Интеллект	Техника	-	Ловкость
Ловкость Рук	Ловкость	Знания	-	Интеллект
Скрытность	Ловкость	Подготовка	Перемещение	Восприятие
Выживание	Восприятие	Подготовка	Создание, Перемещение	Ловкость, Интеллект
Механика	Интеллект	Техника	Создание, Исследование	Ловкость
Ремесло+	Интеллект	Общий	Создание, Взаимодействие	Ловкость, Харизма

+ Навык с специализацией

Академические Знания (Интеллект)

Склонности: Интеллект, Знания
Используется: Свободное Действие

Все Академические знания представляют информацию, которую персонаж должен был узнать в официальной обстановке или учебном заведении, либо от знающего наставника, организации, или даже внимательное изучая редкие фолианты. В отличие от Общих знаний, эта информация малодоступна для среднего жителя, но отличается от Запретного знания в том, что она не является запрещенной для исследования.

Академические знания имеют несколько специализаций. К ним относятся Общие знания, так как даже общеизвестные сведения могут быть изучены с большей детализацией. Академические знания имеют следующие специализации:

Алхимия: Знание химических веществ, их алхимического применения и их распространенности или дефицита по всему миру.

Астрономия: Знание звезд, созвездий, а также ориентирование по звездам.

Бюрократия: Знание правил и положениями, связанных с государственностью, а также многочисленными и разнообразными ведомствами, бюро и стражей.

Геральдика: Знание принципов и основ геральдики, а также знание наиболее распространенных печатей и геральдических символов благородных домов и семей.

Законы: Знание соответствующих положений для множества преступлений и ереси, наказуемых законом.

Звери: Знание строения и повадок животных, их характеристик и внешнего вида.

Криптология: понимание кодов, шифров, криптограмм, тайных языков и цифровых последовательностей. Оно может быть использовано для создания либо или расшифровки шифры.

Легенды: Выход за пределы архаической знаний, включает в себя судьбоносные части мифической истории, пересказывается в виде эпических, апокрифических легенд.

Нумерология: Понимание таинственной связи между числами и физической вселенной.

Оккультизм: понимание неясных (хотя и не явно еретических) ритуалов, теорий и суеверий, а также более известных использований оккультных предметов.

Религия: Понимание структуры церкви её роль в поклонении божествам. Этот навык является Специализированным.

Тактика: Информация о военном учении гвардии и флота, а также систем развертывания войск и техники. Эти знания могут быть использованы, чтобы разработать план боевых действий или определить ход войны.

Торговые Гильдии: Сведения о создании, правовом объеме, и использовании ордеров, выданных Торговым Гильдиям, а также наиболее известные и династические Гильдии.

Философия: Знания о теории мысли, вере, существовании и других нематериальных активах. Также включает в себя полемику и дебаты, может быть использовано для подготовки аргументов или создания философских трактатов.

Мастер может попросить игрока совершить проверку Академических знаний в следующих случаях:

- Персонаж пытается пересказать легенды из прошлого.
- Он пытается понять сложное решение судейской коллегии.
- Он пытается идентифицировать редкого зверя.

Академические Знания:
Примеры модификаторов

+30: Изучение известного научного труда об истории.
+20: проводить исследование в оборудованной библиотеке.
+10: Изучение местных законов.
+0: Рассуждение о неком филосовском понятии.
−10: Изучение оккультного ритуала.
−20: Анализ сложного медицинского препарата.
−30: Составление полной истории страны

Акробатика (ловкость)

Склонности: Ловкость, Общий
Используется: Полное Действие, если не указано иное

Акробатика включает в себя передвижения между укрытиями, ловкость движений и удержание равновесия. При помощи этого навыка персонажи могут перепрыгивать пропасти, удерживать равновесие на палубе корабля, либо безопасно призеляться при падении. В бою опытный акробат может кувыркаться, делать сальто и избегать встречи с врагами, проворно двигаясь, заставляя противников лишь атаковать воздух и наблюдать его размытые движения.

Мастер может попросить игрока совершить проверку акробатики в следующих случаях:

- Чтобы удержать равновесие и не упасть на нестабильной почве.
- Если игрок собирается спрыгнуть с большой высоты и безопасно приземлиться
- Когда игрок хочет преодолеть препятствие не сбавляя шага.

Акробатика:
Специальное использование

Акробат

Персонаж может использовать свою ловкость и гибкость, чтобы иметь возможность выбраться из захвата или освободиться от пут. За Полное действие персонаж может использовать навык Акробатики чтобы освободиться от пут, причем лишь единожды. Если проверка провалена, повторную попытку совершать нельзя, так как, видимо, веревка не позволяет из нее выскользнуть. Мастер может изменять сложность проверки в зависимости от материала пут или ситуации. Персонажи также могут попытаться избавиться из захвата (страница 221) при помощи проверки Акробатики, вместо проверки на Ловкость или Силу.

Маневрирование

Также умелый акробат может эффективно перемещаться по полю боя и маневрировать между противниками. Персонаж может попытаться Отступить (страница 220) за Полудействие (вместо Полного), если пройдет средний (+0) тест на акробатику.

Прыжки

Хорошо тренированный акробат умеет прыгать как в высоту, так и в длинну, а также мягко приземляться. Когда персонаж прыгает или спрыгивает (222 страница), он может совершить проверку на акробатику, вместо проверки на Силу или Ловкость. При определении урона от падения, персонаж может совершить проверку Акробатики, чтобы уменьшить дистанцию падения на количество метров, равных его БЛов.

Акробатика:
Примеры модификаторов

+30: Перемещение по открытой местности либо без доспеха.
+20: Движение через редкий лес или высокую траву, а также при свободных от оружия или иных предметов руках.
+10: Движение в непривычной обстановке или с доспехом только на теле.
+0: Движение через щебень или мусор, а также рыхлые или зыбучие пески.
−10: Движение по пересеченной местности в полном доспехе.
−20: Движение с руками, связанными за спиной.
−30: Движение будучи скованным цепями, ограничивающими передвижение.

Атлетика (Сила)

Склонности: Сила, Общий

Используется: Полное Действие, если не указано иное

Персонажи часто зависят от их физических способностей, особенно когда ситуации становятся опасными. Атлетика измеряет способность персонажа пробегать большие расстояния, не уставая, лазить по отвесным скалам и поднимать тяжелые грузы. Это также позволяет персонажу прикладывать невероятные для простых смертных физические усилия и даже отмахнуться от последствий усталости во время бега, плавания или скалолазания.

В зависимости от места рождения и прошлого персонажа, Мастер может накладывать определенные штрафы и бонусы на проверки, например персонаж, всю жизнь живший в пустыне будет испытывать больше сложностей во время плаванья, чем его коллега, проживший на острове.

Мастер может попросить игрока совершить проверку Атлетики в следующих случаях:

- Персонаж пытается переплыть водоем либо остаться на плаву.
- Персонаж пытается нести большой вес или перемещаться когда он выдохся.
- Персонаж пытается взобраться на склу или двигается по пересеченной местности

Атлетика:

Специальное использование

Выносливость

Опытный атлет невероятно силен и способен превзойти пределы способностей обычного человека. Свободным действием персонаж может совершить проверку Атлетики (-10) в тот момент, когда он должен получить уровень Усталости (страница 233) (только для бега, плаванья или лазанья), чтобы отменить этот эффект. Человек может проходить эту проверку неограниченное число раз подряд, однако, если он провалит тест, персонаж должен будет отдыхать в течение 4 часов, прежде чем сможет вновь проходить проверки Атлетики.

Подъем

Атлеты знают пределы своих способностей и могут переносить большие тяжести ограниченный период времени. Свободным действием персонаж может совершить проверку Атлетики, и за каждую СтУ он получает бонус +10 к Силе для целей расчета максимального веса, который он может переносить или толкать, до максимума в +100, до конца сцены. Если персонаж провалил тест, он не сможет совершать его вновь до начала следующей сцены.

Атлетика:

Примеры модификаторов

+30: Быстрое взбирание по лестнице или попытка держатсья на плаву в стоячей водег.

+20: Взбиранье по груде ящиков или плаванье в стоячей воде.

+10: Лазанье по раскидистым деревьям или плаванье при помощи небольшого плота.

+0: Взбиранье на грубую каменную стену или заплывы на длинную дистанцию.

−10: Карабканье по кирпичной стене или попытка переплыть медленную реку.

−20: Взбиранье по ровной поверхности без помощи снаряжения или заплыв против течения.

−30: Взбиранье по гладкой стене или плаванье во время шторма

Безопасность (Интеллект)

Склонности: Интеллект, Техника

Используется: 1 минута, снижается на 10 секунд за каждую СтУ после первой.

При помощи безопасности персонаж может вскрывать замки, обезвреживать некоторые ловушки, продумывать план штурма или обороны, а также устанавливать свои ловушки от сил противника либо даже для поимки наглого вора.

Мастер может попросить игрока совершить проверку Безопасности в следующих случаях:

- Персонаж пытается отпереть дверь.
- Персонаж пытается вскрыть механизм ловушки и узнать принципы его работы.
- Персонаж пытается установить ловушку на подступах к лагерю

Безопасность:

Специальное использование

Ловушки

Персонаж с навыком Безопасности может обезвреживать и устанавливать ловушки, если у него есть достаточно времени и материалов. Ловушкой может быть как капкан, запрятанный под трупом (который сработает, если его перевернуть), либо замаскированные под травой пики, а может быть и взведенный арбалет с леской, привязанной к спусковому механизму. Время, ресурсы и урон, который нанесет ловушка определяются на усмотрение Мастера и зависят от используемых материалов (справочная информация может присутствовать в главе 5: инвентарь и главе 6: бой). Шанс того, что ловушка сработает как запланированно, а также как сложно будет её заметить либо избежать оппонентам, зависит от навыка Безопасности персонажа. Для этого Мастер совершает закрытую проверку для определения, сработает ли ловушка, а также встречную проверку против Внимательности для того чтобы понять, заметил ли персонаж ловушку.

Безопасность:

Примеры модификаторов

+30: Вскрытие весьма примитивного или хрупкого замка.

+20: Использование очень качественноой отмычки или дубликата ключа.

+10: Преодоление знакомой по своему строению и применению ловушки.

+0: Обезвреживание обычной ловушки без использования специальных инструментов.

−10: Вскрытие качественного замка.

−20: Поиск пути в хорошо продуманной системе патрулирования.

−30: Открытие очень сложного замка

Внимательность (Восприятие)

Склонности: Восприятие, Подготовка
Используется: Свободное Действие, в качестве реакции на что-либо

Внимательность характеризует наблюдательность персонажа, его восприятие окружения и умение замечать несоответствия, которые другие могут пропустить. Она охватывает бдительность и внимание к любым изменениям, которые могут быть обнаружены с помощью органов чувств, включая визуальные сигналы, звуки, запахи, и даже давление воздуха. Опытный наблюдатель. Угрозы могут таиться в тени любого места, и часто малейшие признаки могут нести гораздо более глубокий смысл. Обычно Внимательность используется при попытке обнаружить предметы и людей, которые либо скрыты, либо их трудно заметить. Подозрительность (страница 114) используется для обнаружения скрытых эмоций, мотиваций, или других подводные камней. Так что кровавые пятна на полу можно обнаружить Внимательностью, а понимание, врет ли кто-то - проверкой Подозрительности. Если Восприятие используется для поиска человека, то это встречная проверка (страница 24) Внимательности против Скрытности цели.

Мастер может попросить игрока совершить проверку Внимательности в следующих случаях:

- Персонаж попадает в засаду или ищет замаскированного противника.
- Персонаж хочет найти особые предметы или тайники.
- Персонаж пытается подслушать разговор или есть шанс услышать полезную информацию

Внимательность:
Специальное использование
Чтение по губам

персонаж может понимать о чем говорит посторонний, даже не слыша ни звука. Для того, чтобы персонаж мог эффективно читать по губам, он должен без помех видеть губы говорящего, а также знать язык, на котором говорят. Сложность теста увеличивается на 10 за каждые 10 метров дистанции между персонажем и говорящим. Мастер может дополнительно изменять сложность в зависимости от таких параметров, как уровень освещенности, наличия тумана, или иных факторов, которые могут повлиять на проверку. Бинокль, очки, либо другие инструменты могут помочь персонажу преуспеть в проверке. Успешная проверка Внимательности поможет персонажу понять в общих чертах, о чем говорит человек. В зависимости от СтУ, герои могут узнать дополнительную информацию. Также нет нужды совершать проверку ради каждой фразы, здесь можно выдавать информацию в зависимости от СтУ, в рамках одной темы. Мастер при необходимости будет просить совершать дополнительные проверки

Внимательность:
Примеры модификаторов

+30: Обнаружить приближение парового танка or летящего в небесах дракона.
+20: Обнаружить пещеру большого зверя или услышать катящуюся по щебню повозку.
+10: Найти небольшой предмет в открытом пространстве или обнаружить заросшую травой крепость.
+0: Поиск кровавых пятен в таверне или поиск определенного дома в городе.
−10: Поиск засады или определенной вещи в захламленной комнате.
−20: Поиск определенного щита на поле боя, или человека на рынке переполненного города.
−30: Обнаружение ассассина в темной комнате или поиск в огромной библиотеке определенного листа.

Выживание (Восприятие)

Склонности: Восприятие, Подготовка
Используется: Свободное Действие

Навык Выживания - это мера способностей персонажа существовать без поддержки цивилизации. Это жизненно важно для тех, кто живет в дикой глуши, далеко от защиты укрепленных поселений или городов. Те, кто живет в городских джунглях или руинах города должны также достичь некоторого мастерства в этой области, поскольку они не могут полагаться на надежные источники пищи и воды. Но бонусы от данного навыка есть и среди общества людей, особенно для персонажей с независимым характером.

Персонаж, обладающий навыками Выживания способен жить в глуши, приручать диких животных и прогнозировать погоду, а также имеет возможность пополненять запасы во время путешествия без чьей-либо поддержки. Навык можно использовать для создания примитивных вещей, таких как банты или весла, а также базовой одежды. Выживание также используется, чтобы отследить добычу на всех видах местности, выполнив проверку Выживания для поиска следов, которые она оставила.

Сложность для проверки Выживания тест связана с погодными условиями, в которых предстоит находиться персонажу. Если атмосфера, фауна, и вода пропитаны смертельным ядом, найти материалы, необходимые для жизни может быть почти невозможно. Использование навыка не только помогает находить предметы первой необходимости, но и избегать смертоносных угроз.

Мастер может попросить игрока совершить проверку Выживания в следующих случаях:

- Персонаж пытается найти пищу и воду в неблагоприятной местности.
- Персонаж пытается развести огонь при помощи подручных средств.
- Персонаж пытается выследить свою цель в дикой местности.

Выживание:
Примеры модификаторов

+30: Попытка найти воду в дождливых джунглях.
+20: Выслеживание не подозревающей жертве по мягкой глине, земле, песку, снегу.
+10: Скрываться от животных в лесу.
+0: Разжигание огня при помощи сухой травы и камня.
−10: Выслеживание врага в сжатые сроки.
−20: Укрощение дикого зверя.
−30: Поиск питьевой воды в пустыне

Выживание:

Специальное использование

Создание

Выживание может быть использовано, чтобы сделать все виды примитивных устройств, от плащей и каменных зданий, до копья и доспехов. Время, сложность, и требуемые материалы, чтобы создать эти элементы, в значительной степени зависят от их сложности конструкции, какая мастерская у персонажа есть, а также доступ к чертежам и помощи. Перечень предметов, которые может создать персонаж приведен в соответствующей таблице (страница 97).

Выслеживание

Выживание может быть также использовано для выслеживания, поиска следов и преследования добычи. Следование по следам само по себе не требует проверки, если следы хорошо видны, и может использоваться как часть движения. В случаях же, когда следы трудно различить из-за повехности, на которой ониоставлены, либо их сложно увидеть из-за погоды и освещенности, необходимо совершать проверку. Модификаторы к проверке зависят от того, желала ли жертва оставлять следы, а также от местности и окружения, где она прошла. Хитрый преследуемый может попытаться замаскировать свои следы, совершая встречную проверку Скрытности, чтобы успешно сделать это.

Дрессировка

Также персонаж может попытаться приручать животное проверкой Выживания, притом потенциально он сможет как прикоснуться к зверю, так и, потенциально, ездить на нем. Эта проверка может быть использована как на диком тигре, так и на обученном боевом коне.И приручение, и дрессировка - это Длительные проверки, протяженность по времени которых зависит от зверя и его характера. Как только животное было подчинено воле его дрессировщика, либо согласилось на некоторое подобие сотрудничество (весьма мудрые и волевые звери), персонаж Полудействием может отдавать им команды.Дикие животные, либо обучаемые специально для боя, могут повысить уровень Отношения на 10 за каждые две СтУ (до максимума в 3 уровня) при использовании Полного действия при искользовании этого навыка. Мастер должен накладывать модификаторы на данные проверки, в зависимости от нрава животного, его обученности, а также воли и интеллекта. Имейте в виду, что не любого зверя возможно приручить (он может быть бесконечно предан хозяину, подчинен магией, а то и вовсе чрезвычайно самодостаточен, чтобы иметь повод кого-либо слушать). См. дополнительную информацию по поводу ездовых животных на странице 252.

Допрос (Воля)

Склонности: Воля, Общение

Используется: Один час или более, в зависимости от интенсивности допроса и объекта допроса.

Допрос позволяет персонажу добывать информацию от пленника. Этот навык отличается от жестоких пыток, которые предполагают больше физических повреждений. Скорее, он представляет квалифицированные применения психологии, различных устройств, сывороток, и других, как правило менее жестоких методов. Мастер может изменить уровень сложности теста в зависимости от наличия инструментов, оборудования и других условий. Это всегда встречный тест, против Воли допрашиваемого. Если персонаж выигрывает в проверке, он получает по одному ответу за каждую степернь успеха.Если тест провален, оппонент не сообщает ничего ценного. Если при проверке на Допрос получено две или более степеней неудачи, оппонент получает урон 1d10+Бонус Воли дознавателя и запрещает допрашивать жертву в течении 1d5 дней. Если дознаватель получает четыре и более степеней неудачи, жертва, помимо урона, получает +30 к Воле против тестов на допрос от персонажа и его союзников. Также каждый Допрос накладывает одну степень Усталости на жертву, вне зависимости от успеха проверки.

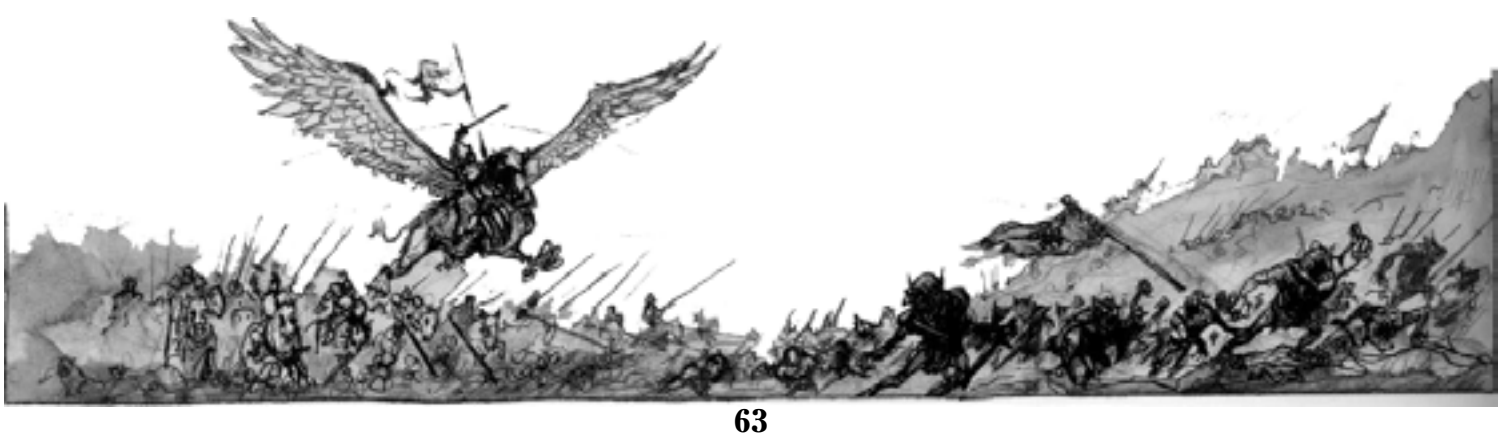
Мастер может попросить игрока совершить проверку Допроса в следующих случаях:

- Персонаж пытается силой выбить информацию о главаре бандита.
- Персонаж пытается узнать о планах наступления вражеской армии.
- Персонаж пытается выявить скрытое место встречи культистов.

Допрос:

Примеры модификаторов

+30: Человек не имеет причин сопротивляться и настроен сотрудничать.
+20: Человек испытывает ужас от личности дознавателя.
+10: Человек опасается дознавателя.
+0: Человек имеет вескую причину молчать или счиает себя на равных с дознавателем.
−10: Человек считает себя круче дознавателя.
−20: Человек верит в скорое спасение.
−30:У человекка будет куда больше проблем, если он даст ответы, чем может устроить дознаватель



Запретные Знания (Интеллект)

Склонности: Интеллект, Знания
Используется: Свободное Действие

Все Запретные знания представляют информацию, запрещенную или секретную для простого жителя. Обладание подобной информацией - это чудовищное преступление.

Запретные знания имеет несколько разных специализаций, которые перечислены ниже. К ним относятся все Общие знания (страница 102) и Академические знания (страница 113), так как каждая сфера знаний также имеет кощунственную и опасную информацию сверх того, что известно, благодаря прочим навыкам Знаний, или эти секреты одержимо охраняются внутри фракции: успешная проверка Запретного знания дает определенную информацию от Мастера:

Артефакты: Знание великих, потерянных технологий и устройств прошлых времен, и информации об их загадочных функциях и целях.

Демонология: Ужасные знания о некоторых из самых печально известных сущностей Хаоса и их проявлениях.

Ересь: Знание в отношении актов и практик, предающихся анафеме со стороны закона, а также замых известных и презренных еретиках в истории и их позорных деяний.

Инквизиция: Хотя персонажи могут служить инквизиции, знают о своих покровителях они не так и много. Те, кто решил изучить историю и природу власти инквизиции часто подвергаются воздействию информации, которая может навсегда разрушить их умы.

История: Происхождение и история долгой борьбы между силами Империи и Еретиками.

Магия: Понимание энергии Хаоса, его взаимодействие и взаимосвязь с реальным миром.

Мутанты: Изучение стабильных и нестабильных мутаций внутри человечества, их злокачественного влияния и мутагенного развития с течением времени.

Некромантия: Знания об искусстве воскрешать мертвых, подчиняя их своей воле, а также о темных ритуалах, используемых некромантами.

Нелюди: Знание о мелких и крупных чужеродных видах, угрозе, которую они представляют для человечества, и их внешнем виде. Персонаж должен указать, в какой расе нелюдей он специализируется, как и в прочих специализациях.

Пираты: Знание бича морей, их тактики, известных судов, и печально известных капитанов. Чародеи: Умение определять чародея, знание о последствиях их неестественных сил, их опасности, а также об общем объеме их возможностей.

Подполье: Информация о организованных группах, которые попирают законы, в том числе участие в подпольной торговле запрещенными артефактами.

Мастер может корректировать получаемую проверкой информацию в зависимости от количества СтУ или СтН.

Мастер может попросить игрока совершить проверку Запретных Знаний в следующих случаях:

- Персонаж пытается предположить о потенциальной деятельности культа.
- Персонаж пытается припомнить информацию о страшных тварях, наводнивших лес.
- Персонаж ищет способ призвать демона

Запретные Знания:
Примеры модификаторов

+30: Попытка узнать что-то общедоступное о прочих расах.
+20: Знание магии и того, что она из мебя представляет.
+10: Воспоминание о существовании еретического текста.
+0: Воспоминание про события и причины войн древности.
−10: Попытка припомнить конкретный еретический культ.
−20: Попытка постичь сущность и мотивы существ из иной реальности или демонов.
−30: Попытка определения Истинного Имени Демона

Запугивание (Воля)

Склонности: Сила, Общение
Используется: Полное Действие.

Страх является одним из наиболее эффективных методов для того, чтобы остановить восстание, добыть информацию у пленника, либо заставить людей делать то, что ты хочешь. Данный навык отражает, насколько эффективно персонаж способен добиваться своего при помощи лишь кнута, без всяких там пряников.

Запугивание отличается от Командования тем, что в последнем имеет место авторитет персонажа, а не его жестокий нрав и угрозы. См. страницу 277 для получения джополнительной информации о социальном взаимодействии. Запугивание человека - это встречная проверка (страница 24) против Воли.

Мастер может попросить игрока совершить проверку Запугивания в следующих случаях:

- Персонаж хочет заставить кого-то уйти с дороги.
- Персонаж хочет заставить другого действовать определенным образом.
- Персонаж хочет заставить противника сдаться.

Запугивание:
Примеры модификаторов

+30: Человек явно уступает персонажу, возможно он раб или послушный слуга.
+20: Оппонент находится в невыгодном положении, он ранен или в меньшинстве.
+10: Оппонент слабее персонажа (физически или по социальному статусу).
+0: Оппонент равен по силам и возможностям персонажу.
−10: Оппонент сильнее или знатнее персонажа.
−20: Оппонент имеет преимущество перед персонажем, он лучшее вооружен или имеет больше союзников.
−30: Оппонент значительно сильнее персонажа, возможно он великий полководец или король

Языки

В мире есть множество разных языков, и данный навык не позволяет персонажу автоматически знать их все (хотя он может помочь их понять). Какие языки знает персонаж в значительной степени основывается на его происхождении. Все знают Низкое наречие, а некоторые (особенно высокорожденные) могут знать и Высокое.

Если персонаж не знает определенного языка, проверки, относящиеся к этому языку, должны быть намного более трудными (или даже невозможными), чем если бы он знал язык. Однако персонажи могут использовать Знание Языков для изучения новых языков. Для этого необходима Длительная Проверка с трудностью, основанной на сложности языка. Необходимое время может составлять недели или месяцы, в зависимости от интеллекта и трудолюбия персонажа.

Каждое из наречий или языков помогает говорящему на нем идентифицировать себя. Ниже приведены некоторые примеры языков, с которыми могут встречаться персонажи:

- дварфийское наречие;
- эльфийское наречие;
- высокое наречие;
- низкое наречие;
- Руны Хаоса;
- Имперские Коды;
- Гильдейские Шифры;
- язык крыс;
- шифры подполья.

Знание Языков (Интеллект)

Склонности: Интеллект, Общий
Используется: Свободное Действие

Знание языков отражает способность персонажа говорить и понимать разговоры на конкретном языке или диалекте. Следует иметь ввиду, что проверка Знаний Языка для расшфровки древних манускриптов, решения ребуса или попытке разобрать зашифрованное сообщение на сленге может быть реализована только если персонаж приобрел специальный талант. позволяющий читать и писать на данном языке. Тем ни менее, если персонаж не владеет каким-то языком, проверка потребуется даже для того чтобы понять хотя-бы обобщенно, о чем говорит человек. Порой персонажу будет необходимо говорить с представителями племени, чей диалект основан на известном персонажу языке, а в других случаях - необходимо понять пророчество чужой расы о великих свершениях их божества. Возможность эффективного общения будет зависеть от знаний персонажа о предмете разговора и его языковых навыков.

Существует два основных фактора для определения сложности проверки Знания Языков: Первый - это сложность сообщения; простое приветствие или предупреждение намного легче понять, чем более сложные философские или религиозные концепции. Для понимания некоторых сообщений может и вовсе не потребоваться проверка, даже если сообщение состоит на иностранном языке. Второй фактор - это отношение неизвестного языка к тому языку, что персонаж уже знает. Если сообщение записано на архаичном диалекте родного языка персонажа, то перевод может быть сложным, но посильным. И наоборот, если послание на полностью чужеродном языке, расшифровать его без дополнительного контекста может быть невозможно.

Любой персонаж, который имеет этот навык, умеет разговаривать (а при наличии соответствующего таланта - и читать и писать) на этом языке. Обратите внимание, что для обычного разговора или чтения простой книги (если персонаж умеет читать) на известном языке нет нужды в совершении проверки. Знание Языка подразумевает выбор специализации (страница 95) при приобретении навыка, так что этот навык можно приобретать несколько раз, каждый раз выбирая новую специализацию.

Мастер может попросить игрока совершить проверку Знания Языков в следующих случаях:

- Персонаж хочет прочитать текст на архаичном варианте своего языка.
- Персонаж желает написать вдохновляющую речь.
- Персонаж пытается передать тонкий намек пользуясь подтекстом и определенными речевыми оборотами.

Знание Языков:

Примеры модификаторов

+30: Дешифровка языка с помошью словаря.
+20: Расшифровка примитивного наречия, на котором основывается известный язык.
+10: Расшифровка кода на низком сленге.
+0: Преобразование текста в высокое наречие (либо исправление сельского стиля изложения в научный).
−10: Расшифровка кода на местном наречии.
−20: Расшифровка текста на забытом или мертвом языке, либо попытка понять текст иностранного языка, но основанного на известном персонажу.
−30: Попытка понять чужеродный или абсолютно неизвестный персонажу язык

Командование (Харизма)

Склонности: Харизма, Лидерство
Используется: Полудействие для простых команд, Полное действие для более подробных

Одного человека недостаточно, чтобы разрешить крупную проблему. Порой, даже отряд может столкнуться с неразрешимой проблемой. В такие моменты персонажам может потребоваться куда более многочисленная поддержка. Чтобы эффективно командовать большим отрядом, чтобы каждый боец самоотверженно и слаженно работал подобно шестеренке в исправном механизме, требуется иметь большой опыт и умения, которые и характеризуются данным навыком. Она представляет собой способность эффективно мотивировать и вести за собой людей. Персонажи знатного происхождения могут иметь определенную командирскую подготовку, также этот навык близок военным, хотя им может обладать и священник, вождь племени, либо даже чиновник. Прочие профессии так или иначе тоже могли получить азы этого навыка.

Мастер может попросить игрока совершить проверку Командования в следующих случаях:

- Персонаж хочет отправить НПС в опасное задание или в идущее сражение.
- Персонаж хочет сплотить силы его союзников или организовать их перед лицом опасности.

Командование:

Специальное использование

Вдохновление

Не всегда союзники имеют мотивацию для их действий, но порой необходимо, чтобы они прикладывали все усилия для достижения результата. Полным Действием персонаж может совершить проверку Командования (+0) для вдохновления одного или нескольких союзников. Вдохновленный персонаж получает бонус +10 на следующую проверку навыка или характеристики, которую он совершает.

Угроза

Персонаж может использовать навык Командования для того, чтобы успокоить панику в рядах подчиненных, внушая им больший ужас, чем потивник. В качестве Реакции, персонаж может сопротивляться эффекту Страха, воздействующему на его подчиненных, если те не смогли с ним совладать. Персонаж совершает встречную проверку Командования против Воли вызывающего страх существа. И персонаж, и монстр, могут добавлять бонусы +10 к своим броскам за каждый уровень Страха, которую они вызывают. Если проверка пройдена, союзники персонажа игнорируют эффекты Страха от этого существа до конца сцены.

Комндование:

Примеры модификаторов

+30: У союзников хорошая выучка или приказ прост для исполнения.
+20: Последователи привыкли подчиняться или команда может быть выполнена довольно быстро.
+10: Союзники превосходят врага числом или команды бойцам знакомы.
+0: Команды довольно сложны или бойцы никогда не были под командованием этого офицера.
−10: Противников больше или они заметно сильнее.
−20: Союзники не выполняли подобных задач или им необходимо сперва понять, что от них хочет командир.
−30: У союзников низкая мораль, они понесли большие потери, или отдаются очень сложные и опасные команды

Ловкость Рук (Ловкость)

Склонности: Ловкость, Знания

Используется: Полудействие. Можно использовать Свободным Действием, но со штрафом -10..

Персонажи используют Ловкость рук для любой задачи, где требуется сочетание хитрости и ловкости. Шарлатан или аферист использует данный навык для подмены карт, а карманник - когда совершает свои преступления. Проверкой можно заменить документы, снять украшения или получить ключ от ларчика, где деньги лежат. Ловкость рук также позволяет персонажу скрывать свои действия, когда он у всех на виду, например, спрятать оружие от кого-то. Трудность теста зависит от размера объекта и интенсивности наблюдения. Это всегда встречная проверка против Внимательности или Подозрительности цели

Мастер может попросить игрока совершить проверку Ловкости Рук в следующих случаях:

- Персонаж пытается что-то украсть из чужого мешка.
- Он пытается незаметно спрятать маленький предмет.
- Он пытается подбросить улики в одежду подозреваемого.

Ловкость Рук:
Примеры модификаторов

+30: Воровство у пьяного вдрызг и спящего слуги.
+20: Воровство у спящего человека.
+10: Воровство ключей во время буйной вечеринки.
+0: Обшаривание карманов у человека в тесной толпе.
−10: Кража ключа во время разговора с человеком.
−20: Кража в охраняемом помещении.
−30: Попытка пронести нож на прием к королю

Логика (Интеллект)

Склонности: Интеллект, Знания

Используется: 1 минута или более, в зависимости от сложности проблемы.

Логика представляет собой способность рационально мыслить, решать головоломки, и понимать информацию четко и быстро. Навык может быть применен для анализа комплекса статистических данных, архитектурных аномалий, или даже в некоторой степени достичь понимания относительно сложных технологий. Этот навык включает в себя понимание математики, физики и инженерии. Обратите внимание, что это не относится к пониманию сложных теорий или терминологий, связанных с ними, обычно в этом случае следует использовать Академические знания.

Все персонажи имеют некоторую врожденную способность проявлять логику, наблюдать причинно-следственные связи и строить логические выводы относительно вероятных результатов. Во многих случаях способность персонажа понимать логические явления может быть затруднено его системой верований, включая веру в богов. Персонажам, которым часто необходимо решать сложные задачи можно отточить этот навык путем частого использования.

В зависимости от вопроса, над которым бьется персонаж, а также его опыта взаимодействия с подобными задачами, устанавливается сложность проверки Логики. Если персонаж снабжен всей необходимой справочной информацией, достаточно искусный персонаж должен быть в состоянии успешно решить проблему. Если есть слишком много неизвестных факторов, проблема может быть решена только после выявления дополнительных подсказок, или через умопомрачительное везение.

Мастер может попросить игрока совершить проверку Логики в следующих случаях:

- Персонаж пытается решить загадку или головоломку.
- Персонаж ищет зацепки в кажущейся несвязанной информации.
- Персонаж пытается просчитать победную комбинацию в азартной игре

Логика:
Примеры модификаторов

+30: Загадка или головоломка весьма примитивна или имеет малое число возможных решений.
+20: Загадка или головоломка уже частично решена.
+10: Загадка или головоломка похожа на ту, что уже недавно решил персонаж.
+0: Незамысловатая, но не встречавшаяся ранее головоломка.
−10: Загадка или головоломка весьма объемна или затруднена бесполезной информацией.
−20: Загадка или головоломка имеет пустые места в формулировке и персонажу необходимо их заполнить прежде чем её решать.
−30: Загадка или головоломка создана чужеродным умом или куда более гениальным человеком

Логика:
Специальное использование

Азартные игры

Персонаж может использовать логику при участии в азартных играх, а не просто полагаясь на слепую удачу. Обычно оба персонажа делают ставку (обычно - одинаковую) и совершают встречную поверку Логики. Персонаж с наибольним количеством СтУ или наименьшим СтН выигрывает. Однако, так происходит только если персонажи играют по правилам и пытаются победить, анализируя ходы оппонента и играя с умом. Порой игроки могут использовать обман, блеф и откровенное жульничество ради победы. В этом случае Обман используется для блефа или обмана соперника, в то время как Ловкость рук нужна для того чтобы спрятать в ладони карту или фишку. Это будут встречные проверки с Подозрительностью и Внимательностью оппонента соответственно.

Шифры и Расшифровка

Персонаж может использовать логику, чтобы разгадать код или шифр. Обычно это занимает много времени, возможно даже дни или недели, а в зависимости от сложности, данная проверка возможна лишь единожды, либо её можно будет повторить. Эти проверки должны быть непривычными (-10), конечно, если у персонажа нет какой-либо подсказки или данный шифр уже был частично разгадан.

Магическая Чувствительность (Восприятие)

Склонности: Восприятие, Магия
Используется: Полудействие

При помощи Магической Чувствительности персонаж сможет чувствовать ветра магии. При помощи этого навыка персонаж может обнаружить присутствие демона или заметить использование магических сил. Помимо этого, данный навык позволяет ощутить места, где наиболее тонка грань между физическом миром и миром духов, например, храмы, алтари, святыни, либо аномальные зоны, места величайших сражений и т.д.

Сложность проверки зависит силы и удаленности магических проявлений. Обычно наиболее сильные заклятья обнаружить проще всего, в то же время, для обнаружения магии персонаж приоткрывает свой разум, на который может быть совершена атака, если персонаж не будет осторожен. Меньшие проявления магии не столь опасны, но и их куда сложнее обнаружить.

Для приобретения данного навыка, у персонажа должна быть черта Чародей (либо любой аналог, подтверждающий способность персонажа взаимодействовать с магией). Если не указано иное, персонаж может использовать Магическую Чувствительность для поиска заклятья, ритуалы и храмы в радиусе до нескольких километров, равное его БВос. Мастер может изменить это расстояние в зависимости от различных факторов. Персонаж, не имеющий черту Чародей, также может использовать этот навык, представляя свою способность распознавать тонкие явления, такие как необычные завихрения дыма от костра, либо необычные вспышки света, возникновения голосов в голове, либо иные проявления магических сил. В целом результаты испытаний сведены в таблице.

Мастер может попросить игрока совершить проверку Магической Чувствительности в следующих случаях:

- Персонаж пытается определить местоположение демона.
- Персонаж пытается определить, нет ли поблизости мага.
- Персонаж пытается определить силу магии в данном месте

Таблица 3–4: Результаты Чувствительности

Степени Успеха	Результат
Одна	Осознание факта колдовства или присутствия потусторонних сущностей.
Две	Примерное направление расположения заклинателя или вторжения демонов.
Три	Примерное расположение заклинателя.
Четыре+	Точное расположение.

Магическая Чувствительность:
Примеры модификаторов

+30: Почувствовать присутствие поблизости Великого Демона.
+20: Почувствовать вторжение крупных демонических сил либо магического сражения.
+10: Почувствовать применение мощной магии.
+0: Заметить поблизости присутствие действующей магии.
–10: Почувствовать мага среди больших скоплений людей.
–20: Почувствовать скверну демона за много километров.
–30: Обнаружение мага в огромном городе

Медицина (Интеллект)

Склонности: Интеллект, Подготовка
Используется: Полное Действие

Медицина представляет возможность восстанавливать сломанные кости, лечить раны, или даже выполнять сложные хирургические операции. Методы лечения могут значительно варьироваться в зависимости от прошлого персонажа. Персонаж, привыкший скитаться и находиться в одиночестве узнал куда более эффективные и изощренные методы лечения, чем его коллега, проживший среди плотников да кузнецов.

В зависимости от местности, те или иные заболевания могут менять свой разрушительный потенциал, например лихорадка, охватившая город может считаться неизлечимой, однако где-то в глухом селе жителям она не грозит, так как знахарка знает лечебную траву, которая позволяет избавиться от недуга в считаные минуты.

Все персонажи, которые сталкиваются с частыми ранениями достигли некоторого уровня компетентности в Медицине. Это может быть просто достаточно, чтобы перевязать свои собственные раны. Те, кто специализируются в этой области может рассматриваться как спаситель для своей команды. В Медицине обычно мастерство неразрывно связано с наличием специальных медицинских инструментов, при помощи которых медик сможет творить чудеса

Мастер может попросить игрока совершить проверку Медицины в следующих случаях:

- Персонаж хочет оказать раненому товарищу первую помощь.
- Персонаж желает диагностировать болезнь и разработать методику для излечения союзника.
- Персонаж пытается произвести хирургическую процедуру, такую как извлечение инородного предмета либо ампутация органа.

Медицина:
Примеры модификаторов

+30: Исцеление критической раны в полностью оборудованой больнице и с помощью подготовленного персонала.
+20: Исцеление критической раны в неплохо оборудованной больнице.
+10: Попытка исцеления критического повреждения в сельской больнице.
+0: Исцеление некритического ранения вне больницы.
-10: Исцеление критического повреждения без ассистента.
–20: Исцеление критических повреждений под открытым небом во время непогоды.
–30: Исцеление критического повреждения во время боя либо во время шторма.

Медицина:

Специальное использование

Первая Помощь

Во-первых Медицину персонаж может использовать этот навык для выполнения первой помощи, лечения незначительных травм в области операции ушивания рваных ран, перевязки ссадин, и останавливать кровотечения плоти. Для выполнения первой помощи, персонаж должен сделать средний (+0) тест на Медицину, со штрафом -10, если его пациент Тяжело Ранен, либо -10 за каждую единицу Критического урона, который имеет пациент. Если ему это удастся, он удаляет сумма урона от его пациента, равной его БИнт, плюс одно дополнительное очко урона за каждую СтУ на проверке (сперва необходимо снять единицы Критического урона) Каждый персонаж может только быть обработан первой медицинской помощью один раз в 24 часов, и только до тех пор, пока ему не оказывается расширенный уход.

Длительный Уход

Медицина может быть использована для совершения длительного ухода, позволяющего оказывать помощь количеству пациентов, равному БИнт персонажа, а также по одному за каждого помощника (тренированного или нет). За каждого пациента сверх этой цифры, персонаж получает штраф -10 на проверку длительного ухода. Также за каждого помощника с тренированным навыком Медицины персонаж получает бонус +10 для этой проверки. В конце каждого 24-часового персода, персонаж должен совершить привычную (+10) проверку Медицины. Если проверка пройдена, пациент восстанавливает удвоенное количество здоровья, которое он восстановил бы в обычном режиме (сперва излечивается Критический урон). Помимо этого, каждый пациент восстановит одну дополнительную единицу урона за каждую СтУ проверки персонажа, а также одну дополнительную единицу за каждый 24-часовой промежуток времени, в который оказывался длительный уход, после первых суток. Если проверка провалена, никто из пациентов не получает исцеления больше, чем естественное количество восстановления. В дополнение, за каждую СтН выбирается пациент, начиная от наиболее раненого (Критически раненый, Тяжело раненый, Легко раненый). Каждый из этих пациентов должен пройти среднюю (+0) проверку Стойкости, или получить единицу урона за каждую СтН, независимо от БСт или Очков Брони. Если в результате персонаж получает любое Критическое повреждение, он умирает. Дополнительная информация по лечению приведена в главе 6: Бой. (страница 244).

Диагностика

Также персонаж при помощи Медицины может попытаться диагностировать заболевание у других персонажей или групп людей. При использовании на отдельных персонажей, успешная прверка выдает имя недуга и основные процедуры. При использовании на группу людей, успешная првоерка может предотвратить распространение болезни или смягчить последствия недоедания, на усмотрение Мастера и зависит от природы (и вирулентности) заболевания.

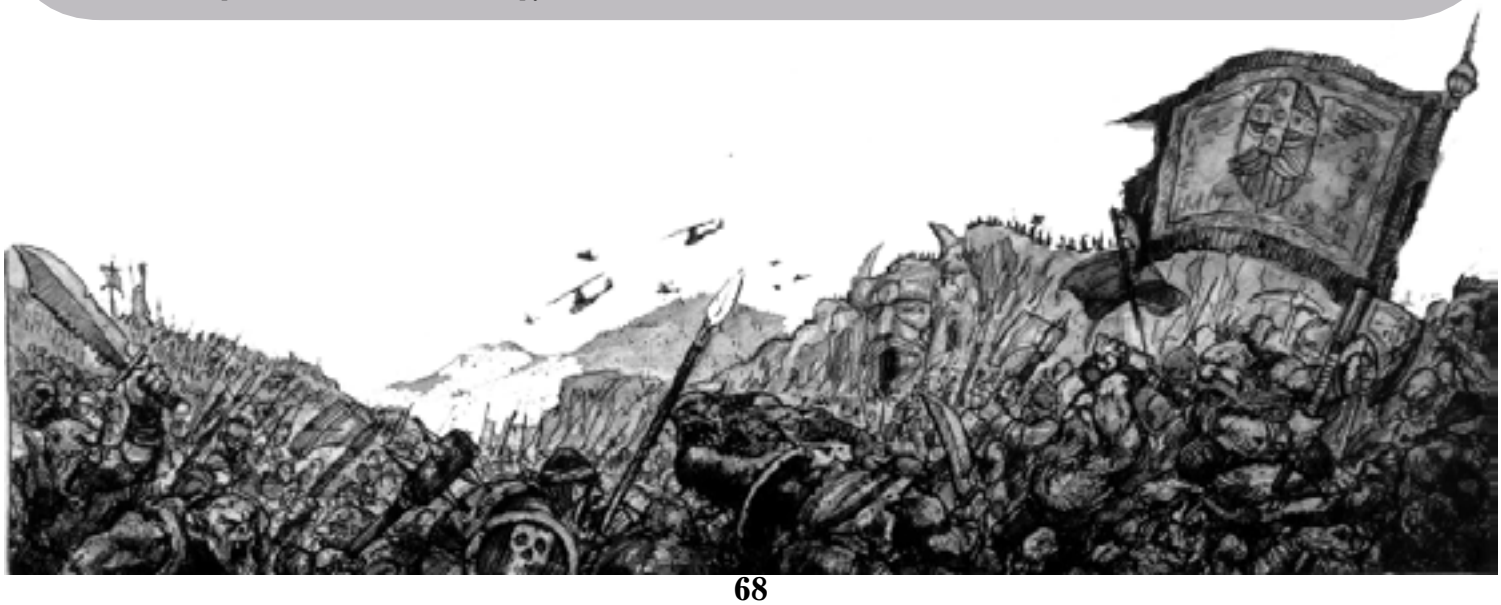
Алхимия

Навык Медицины может быть использован для понимания персонажем принципов создания и действия препаратов, ядов, химических веществ и токсинов. Опытный химик можете создать и определять эти соединения, а также знать, как лучше всего использовать их в лечебных целях или в бою против своих врагов. Это также полезно в диагностировании тех, кто страдает от токсинов и ядов, или для поиска противоядия к ним.

Применение ядов и Зелий: Применение ядов и особенно пагубных или опасных химических веществ может потребовать проверку Медицины на пациенте или для применения их в качестве оружия. Этот тест обычно средний (+0); провал на 4 и больше СтН означает, что что-то пошло серьезно не так с дозировкой или нанесением, и персонаж страдает от неблагоприятного воздействия химического вещества или яда.

Создание: Медицина может быть использована, чтобы сделать всевозможные препараты и яды, от животного яда и исцеления мазями до сложных препаратов. Время, материалы и труд используется для создания этих предметов, а также успешность создания зависит от вида создаваемого вещества, сложности процесса, реагентов, оборудования. наличия рецепта и помощи компаньенов. См. таблицу Создания (страница 97) для определения, какие предметы могут быть созданы при помощи Медицины.

Противоядие: Алхимик может сделать противоядие, если он может определить яд или токсин и имеет на руках необходимые материалы. Чтобы создать противоядие, персонаж должен иметь образец яда того человека, которого он пытается лечить. Персонаж должен также иметь хотя бы базовые медицинские инструменты. После этого персонаж совершает Длительную проверку, требующую определенное количество СтУ, определяемое Мастером, в зависимости от силы яда: обычно для слабого - 4 степени, 7 для среднего и 10 для сильного. Создание противоядия занимает 1d10 часов и при спехе проверки создается 2d10 единиц антидота от данного яда. Мастер может изменять сложность проверки в зависимости от влияния разнообразных факторов, таких как наличие материалов, помощьников, оборудования.



Механика (Интеллект)

Склонности: Интеллект, Техника
Используется: 1 минута или больше, в зависимости от сложности механизма.

Навык Механики - это мера способности персонажа использовать и взаимодействовать с всевозможными технологическими устройствами, от надлежащего исполнения проверки всех узлов и агрегатов до возможности создать определенный механизм при наличии времени и материалов.

Сложность для этого навыка зависит от сложности устройства и природы его конструкции. Простой инструмент чуждой расы, например, может быть столь же опасным, как и ружье для непосвященных. И наоборот, никакое знакомство с принципами конструирования парового танка не может сделать его устройство легко понятным.

Мастер может попросить игрока совершить проверку Механики в следующих случаях:

- Персонаж пытается починить какой-то предмет.
- Персонаж пытается добиться от инженерного устройства больших показателей, чем оно способно выдавать в обычных условиях.
- Персонаж пытается разобраться, как работает неизвестное ему механическое устройство.

Механика:

Специальное использование

Создание

Механика может быть использована для производства сколько-нибудь технологических предметов, в том числе использующих простые и не очень механизмы, начиная от весельной лодки и заканчивая паровым двигателем. Время, сложность и необходимые материалы для производства зависят от самой вещи, наличия чертежей, инструментов и помощи при создании со стороны окружающих. Смотрите отдельную таблицу (страница 97) для того чтобы понять, какие вещи можно создать при помощи Механики.

Взрывотехника

Механика может быть использована для определения эффективного заложения взрывчатки, при уничтожении зданий и конструкций, установки хитроумной ловушки, а также для определения уязвимых мест для бомбардировки их камнеметными орудиями. Успех при проверке означает, что персонаж эффективно определил место для приложения силы. Возможные использования ограничены лишь силой воображения игрока. Провал проверки может означать, что бомба не детонировала, либо задержать детонацию, а возможно, это оказалось не такое уж и уязвимое место в конструкции. В зависимости от сложности расчетов, а также количестве СтН, Мастер может не сообщать о провале, либо даже дать ложную информацию об успешности проверки. Возможно, большое количество СтН вынудит закладываемый заряд сдетонировать, а опорная балка, которая должна поддержать конструкцию - обрушить здание. Некоторые задачи требуют довольно много времени и Мастеру следует, в зависимости от сложности задачи, наличия инструментов и прочих влияющих на процесс факторов установить длительность процесса (Длительная проверка), модификаторы проверки и требуемые материалы. Также при закладывании взрывчатки следует запомнить результат и количество СтУ, так как кто-то, возможно, захочет обезвредить бомбу, совершая встречнуть проверку Механики против результата проверки Механики при заложении взрывчатки. При прохождении проверки, считается, что бомба обезврежена. Если проверка провалена с небольшим числом СтН, считается, что ничего не произошло, а если СтН много - возможен взрыв. Если персонаж пытается обезвредить несколько зарядов, может потребоваться Длительная проверка.

Механика:

Примеры модификаторов

+30: Использование хорошо знакомого механизма.
+20: Попытка собрать известный механизм из деталей.
+10: Починка известного механизма.
+0: Использование неизвестного механизма.
−10: Попытка собрать малоизвестный механизм из деталей.
−20: Починка неизвестного механизма.
−30: Починка чужеродного механизма.

Обман (Харизма)

Склонности: Харизма, Общение
Используется: 1 минута или более, для сложных обманов

Персонажам порой необходимо обманывать окружающих, так как они могут иметь сведения, которые нельзя знать остальным, включая секреты, которые сведут с ума неокрепший и неподготовленный разум. Порой обман используется для получения определенных выгод, или даже ради того, чтобы подставить собеседника. Независимо от мотива или цели, вся эта ложь может помочь персонажам в их нелегком быте. Навык Обмана показывает, насколько хорошо персонаж может выдавать ложь за чистую монету. Многие персонажи владеют навыком Обмана, однако некоторые из них могут быть прирожденными лжецами. Проверка на Обман необходима только в том случае, ели персонаж считает свои слова ложью (даже если на самом деле это правда). Если обман используется против собеседника, это будет встречной проверкой (страница 24) Обмана против Подозрительности цели.

Мастер может попросить игрока совершить проверку Обмана в следующих случаях:

- Персонаж желает соврать.
- Персонаж хочет отвлечь другого болтовней о неком невероятном факте.
- Персонаж желает выдать себя за другого.

Обман:

Специальное использование

Маскировка

Персонаж с навыком Обмана может попытаться замаскироваться и выдать себя за кого-то другого, в зависимости от инструментов и времени: переодеться во вражескую униформу и вымазать лицо в грязи можно за несколько минут, а изменить пол или замаскироваться под конкретного человека - несколько часов. Если человек пытается замаскироваться, Мастер делает скрытую проверку, изменяя сложность в зависимости от времени и средств персонажа. Как только персонаж замаскировался, Мастер в закрытую совершает тест за игрока (используя его навык Обмана и модификаторы) всякий раз, когда требуется встречная проверка на Подозрительность. Пройдя единожды проверку, персонажу не будет необходимости её повторять до изменения каки-либо влияющих на это условий (поведение персонажа вызывает подозрение или появились новые персонажи, способные отличить подмену).

Обман:
Примеры модификаторов

+30: Попытка соврать о чем-то незнакомцу, который может проверить или увидеть качественно созданный муляж.
+20: Ложь, сдобренная правдой, лишь с небольшими вкрпалениями обмана.
+10: Сообщение ложной информации тому, кто хочет в неё верить.
+0: Обман незнакомого с персонажем человека, или обман при помощи специально подготовленных доказательств и реквизитов.
−10: Попытка обмануть человека, который уже в чем-то подозревает персонажа.
−20: Попытка обмануть того, кто уже ловил персонажа на вранье.
−30: Попытка соврать о том, что противоречит тому, что видит перед собой человек, или попытка выдать себя за его друга или любимого.

Общие Знания (Интеллект)

Склонности: Интеллект, Общий
Используется: Свободное Действие

Все Общие знания представляют собой владение персонажем общей информацией, законами, географией, традициями, знаменитостями, и суевериями конкретной страны, фракции, организации, или расы. Такая информация является более глубокой, чем поверхностные знания о самом факте существования чего-либо, и отражает степень изученности данного аспекта и характеризует интерес персонажа к данному вопросу. Этот навык отличается от Академических знаний, которые предполагают знания о научной стороне вопроса, и их можно получить посредством изучения и исследования, и Запретных знаний, которые включают в себя секретные или запрещенные знания. Общие знания характеризуют основные сведения, которые персонаж изучил благодаря длительному воздействию культуры или окружения. В отличие от некоторых других навыков, Общие знания имеют несколько специализаций (см. страницу 95, где рассказано подробнее, как работают специализации):

Армия: Основная информация о системе ранжирования, логистики, структура и основные тактические и стратегические практики армейских частей, а также особенно прославленных полках.

Бюрократия: Широкое знание о лабиринте выработок, правил, традиций и веяний бюракратической машины.

Война: Знание великих сражений, известных полководцев, героев и известных стратагем.

Жрецы: Знание того, кем являются жрецы, в том числе, как они используются повсеместно, а также основы телепатии.

Жречество: Знание церемоний, практик и персонажей божественных культов, наиболее распространенных обрядов и праздников в честь божеств. Этот навык является Специализированным.

Инженерия: понимание простых манипуляций и ритуалов, чтобы использовать механику и технику.

Княжества: Информация об общих чертах княжеств и его истории, а также о городах и крупных поселениях. Этот навык является Специализированным.

Кузнецы: Общее понимание символов и практик, которые обычно используют кузнецы и инженеры.

Ополчение: Информация о силе княжеств, возможной мобилизации, а также находящихся поблизости оборонительных укрпелениях и гарнизонах. Включает в себя состав, тактику, и оборудование, которое может существенно изменяться, основываясь на культуре и технологиях княжества.

Подполье: Персонаж знаком с основными преступными элементами и группами, такими как карманники, коллекторы и тому подобное.

Рыцарство: Знание о Рыцарях и их духовной культуре, а также их вооружении.

Стража: Знание её родах войск, в том числе деталей званий, общих процедурах, а также основных принципах законности.

Торговля: Знание основных маршрутов и товаров, которыми идет торговля в мире.

Торговые Гильдии: Информация о торговх гильдиях, их товарах, сферах влияния.

Флот: Основная информация о рангах, обычаях, формах и конкретных традиций флота, а также известных адмиралах и кораблях.

Мастер может попросить игрока совершить проверку Общих Знаний в следующих случаях:

- Мастер хочет узнать, знает ли персонаж что-то про данную ситуацию, местность и т.д.
- Персонаж хочет узнать какую-то конкретную деталь из общей темы.

Общие Знания:
Примеры модификаторов

+30: Вспомнить название крупной страны.
+20: Попытка вспомнить основные факты о регионе.
+10: Изучение общих сведений о стране.
+0: Попытка припомнить специфическую информацию про страну.
−10: Изучение информации о крупном городе или столице.
−20: Изучение информации о небольшом поселении.
−30: Попытка вспомнить спеццифическую информацию, неизвестную большинству людей

Ориентирование (Интеллект)

Склонности: Интеллект, Подготовка
Используется: 1 минута для простой местности, 1d5 часов для проложения курса или маршрута

Порой персонажам приходится путешествовать по местности, в которой они раньше не были, а порой и вовсе по пещерам и подъземельям, построенным разными расами, с их логикой построения. Ориентирование поможет проложить маршрут от одной точки к другой, разумеется, если у персонажа есть карта местности.

Также при помощи Ориентирования можно составить карту, либо указать на ориентиры человеку, незнакомому с местностью. Качество созданной карты и удобстно её использования обычно зависит от проверки навыка Ориентирования и количеству СтУ. Все персонажи так или иначе сталкивались с необходимостью прибегать к навыку Ориентирования. Персонаж, обитавший в лесах легко будет ориентироваться среди деревьев, в то время как в городе он справится с ориентированием по улицам куда хуже местного торговца. В зависимости от специализации в данном навыке персонаж сможет легче ориентироваться либо на пустынных дюнах, либо в городах, а возможно и на водной глади.

Мастер может попросить игрока совершить проверку Ориентирования в следующих случаях:

- Персонаж путешествует по незнакомой местности.
- Персонаж потерялся и хочет найти ориентиры.
- Персонаж пытается создать карту местности

Ориентирование:
Примеры модификаторов

+30: Ориентирование в знакомой местности или двигаясь по общеизвестным трактам.
+20: Ориентирование при помощи гидов или местных жителей.
+10: Ориентирование на открытой местности с хорошо видимыми ориентирами.
+0: Ориентирование в лесу днем.
−10: Ориентирование ночью или в непогоду.
−20: Ориентировние без помощи инструментов или карт.
−30: Ориентирование в постоянно изменяющейся местности, например, во время землятресения.

Очарование (Харизма)

Склонности: Харизма, Общение
Используется: 1 минута

Очарование отражает умение персонажа произвести впечатление, а также возможность переубедить других в чем-либо, либо же просто расположить их к себе. Именно способ воздействия на окружающих отличает данный навык от прочих: Очарование предполагает собой неагрессивную форму воздействия, без угроз, шантажа, принуждения к чему-либо. Вместо этого, персонаж демонстрирует свою дружелюбность, расположенность и благие намерения.

Такой подход может быть совершенно чужд другим персонажам из-за их убеждений, ибо они находят более привлекательными средствами переговоров железную логику либо грубую силу. Другие, особенно те, которые происходят из знати или являются мастерами манипуляции будут использовать Очарование в качестве ключа для решения всех проблем. Зачастую, бонусы или штрафы могут быть результатом внешности персонажа и его манер. Когда Очарование используется против соперника (например, для изменения его настроения) оно представляет собой встречную проверку (страница 24) Очарования против Воли.

Мастер может попросить игрока совершить проверку Очарование в следующих случаях:

- Персонаж хочет понравиться кому-то без конкретного повода.
- Персонаж хочет отвлечь кого-то от чего-либо.
- Персонаж хочет выяснить информацию от местных жителей или посторонних

Очарование:
Примеры модификаторов

+30: Человек доверяет персонажу, лоялен или совершенно безвреден.
+20: Человек дружественнен или на него повлияла иная мотивация, например, взятка.
+10: Человек разговорчив или на него действует превилегированный статус персонажа.
+0: Человеку безразличен персонаж иил у него нет причин делать то, что тот просит.
−10: Человек не хочет чтобы его отвлекали или персонаж был с ним груб или агрессивен.
−20: Человек в чем то подозревает персонажа или его нервирует вооружение и доспехи персонажа.
−30: Человек враждебен или персонаж ранее его оскорбил.

Парирование (Рукопашный навык)

Склонности: Рукопашный Навык, Защита
Используется: Реакция

Во время ближнего боя возможность избежать попадания не менее важна, чем способность нанести критический урон. Парирование - это возможность блокировать атаки в ближнем бою, отбивая их с помощью свободной руки или оружия. Персонаж может использовать свое умение Парирования, чтобы избежать атак ближнего боя. Парирование от атак производится как реакция (не более одного раза в ход) на успешную атаку противника. Успех указывает, что нападения удалось избежать, и атака не попала в персонажа. В случае атак, которые вызывают множественные удары (такие, как автоматический огонь) каждая СтУ проверки на Парирование снимает одно попадание от атаки. Любое не отмененное попадание, отрабатывается по персонажу как обычно.

Мастер может попросить игрока совершить проверку Парирования в следующих случаях:

- Персонаж пытается парировать атаку в рукопашной

Парирование:
Примеры модификаторов

+30: Персонаж ясно видит атаку и имеет достаточно времени, чтобы её избежать.
+20: Персонаж имеет хорошее укрытие между ним и атакой, такое как баррикада или живая изгородь.
+10: Персонаж имеет частичное укрытие от атаки.
+0:.Персонаж пытается избежать атаки в открытой местности. Этот модификатор применяется при Парировании во время боя.
−10: Персонаж стоит на неровной местности, по колено в песке или воде.
−20: Персонаж стоит по пояс в воде.
−30: Персонаж не видит источник опасности

Подозрительность (Восприятие)

Склонности: Восприятие, Общий
Используется: Полудействие

Навык Подозрительности помогает оценивать людей или объекты, которые персонаж обнаруживает. Персонаж может использовать этот навык, чтобы определить правдивость человека, его мотивы и оценить его личность и темперамент.

Это может также использоваться, чтобы детально анализировать объект, определять информацию, которая может быть скрыта или просто не очевидна. Эта проверка может также использоваться, когда персонаж методично обыскивает местность или предмет на некие несоответствия. Это характеристика психического анализа личности или объекта, с целью выявления любых несоответствий между его возникновением, признаками износа, и общим стилем. Любое несоответствие может быть признаком других опасностей, будь то скелет у колодца в заброшенном городе, либо подозрительная выпуклость под одеждой предполагаемого убийцы.

В общем, проверка используется, чтобы интерпретировать скрытые эмоции, мотивы или незаметные детали, если подвергнуть их тщательному анализу. Подозрительность используется для обнаружения скрытых эмоций, мотиваций, или других подводные камней. Так что кровавые пятна на полу можно обнаружить Внимательностью (страница 100), а понимание, врет ли кто-то - проверкой Подозрительности. Подозрительность это встречная проверка Обмана собеседника.

Мастер может попросить игрока совершить проверку Подозрительности в следующих случаях:

- Он хочет сказать, что кто-то врет.
- Он пытается сопоставить информацию и выводы из доклада.
- Он выслушивает пленника и пытается интерпретировать его показания.

Подозрительность:
Примеры модификаторов

+30: Судить о настроении близкого друга.
+20: Обнаружение недавно стрелявшего мушкета.
+10: Судить о настроении знакомого.
+0: Проверять, не врет ли незнакомец.
−10: Определение отношения иностранца.
−20: Определение, лжет ли весьма скрытная персона.
−30: Заметить ложные данные в огромной книге учета.

Ремесло (Интеллект)

Склонности: Интеллект, Общий
Используется: В зависимости от задачи и сложности

Ремесленные навыки позволяют персонажам в занятиях ремеслом, от приготовления ужина до сохранения трупа. Они могут определить, какими работами был особенно знаменит или не знаменит человек, или вспомнить информацию, касающуюся предметом их торговли. Также при помощи ремесла персонажи могут создавать предметы из соответствующего списка (см. страницу 97 о создании предметов).

Ремесленные проверки могут занимать часы, дни, недели или даже месяцы, в зависимости от поставленной задачи, однако проверка, которая подскажет, сможет ли персонаж вспомнить какую-то вещь о предмете занимает Полное действие.

Ниже приведен список ремесленных специализаций:

Актер: Используется для выполнения для аудитории различных развлекательных художественных форм, часто используя танцы, песни и стихи.

Алхимик: Используется для создания ядов, наркотиков, а также широкого спектра других соединений.

Археолог: Используется для локализации, изучения и анализа древних руин и артефактов.

Геолог: Используется для поиска и идентификации ценных минералов.

Историк: Используется для пересказа события в различных формах, от декламации и написания текстов, до создания эпических опер.

Каллиграф: Используется для вписывать узоры, текст и искусство на самых разных материалов.

Криптолог: Используется для создания или декодирования сложных шифров, кодов и подобных головоломок.

Лингвист: Используется для изучения или расшифровки новых языков, разговорного и письменного, и даже создания новых.

Мореход: Используется для разработки, модернизации и изготовления судов.

Оружейник: Используется для разработки, модернизации и создания оружия.

Патологоанатом: Используется для подготовки, сохранения и применения трупа в качестве ингредиентов для различных препаратов.

Повар: Используется для приготовления пищи и определения её съедобности.

Предсказатель: Используется для «предсказания» будущего и искусства его толкования, хотя его эффективность сомнительна.

Фермер: Используется, чтобы выращивать, ухаживать, и собирать сельскохозяйственные культуры и животных.

Художник: Используется для создания вдохновляющих произведений искусства на холсте, в камне, металле и других материалах.

Мастер может попросить игрока совершить проверку Ремесла в следующих случаях:

· Персонаж хочет приготовить раскошный обед для высокопоставленного лица.

· Персонаж пытается вырезать герб на редкой породе древесины.

· Персонаж пытается найти в шахте жилу редкого металла.

Ремесло:
Примеры модификаторов

+30: попытка приготовить простую еду из подготовленных ингридиентов.
+20: Попытка вырезать привычный узор хорошими инструментами.
+10: Заготовка и хранение лекарственных трав.
+0: Создание красивой и вкусной пищи из ограниченного набора простых продуктов.
−10: Пошив непривычного узора, но основанного на известном стиле.
−20: Обнаружение редкой жилы минерала в заброшенной шахте.
−30: Пение незнакомой песни перед вооруженной и пьяной публикой

Сбор Слухов (Харизма)

Склонности: Харизма, Общение
Используется: Один час или более, в зависимости от характера вопросов, размера группы опрашиваемых и запрашиваемой информации.

Сбор Слухов используется, чтобы получить информацию, задавая вопросы, поддерживая беседы, или просто слушая чужие разговоры. В отличие от Очарования или Запугивания, которые направлены на изменение отношения персонажа или оказания влияния на конкретных лиц, Запрос может использоваться как на получении информации от отдельных персон, так и для больших скоплений людей, для чего может потребоваться большой объем времени и усилий. Одной или двумя СтУ персонаж может получить представление о местности, населении города, фракции, или конкретным лицам, в то время как дополнительные СтУ позволят Мастеру выдать более конеретную и полезную для игроков информацию

Мастер может попросить игрока совершить проверку Сбора Слухов в следующих случаях:

· Персонаж пытается разузнать, кто глава местных бандитов из подволья.

· Персонаж пытается узнать отношение местных к местной знати.

·Персонаж разыскивает нечто конкретное, таверну или рынок.

Сбор Слухов:
Примеры модификаторов

+30: Человек очень дружелюбен или лоялен к персонажу, либо отвечает на вопросы из той области, о которой он любит говорить.
+20: Человек дружелюбен или персонаж дал ему взятку.
+10: Человек в целом разговорчив или персонаж принадлежит к привелегированной группе.
+0: Человек безразлично относится к персонажу или не имеет причин отвечать на его вопросы.
−10: Человек не хочет чтобы его отвлекали или персонаж был с ним груб или агрессивен.
−20: Человек с подозрением относится к персонажу или задаются вопросы о том, что он обычно держит в секрете.
−30: Человек враждебно настроен к персонажу либо за разглашение информации он может пострадать.

Скрытность (Ловкость)

Склонности: Ловкость, Подготовка

Используется: Свободное Действие как часть Перемещения

Скрытность - это способности персонажа оставаться незамеченным во время движения сквозь толпы людей в городах, открытые угодья сельскохозяйственной местности, или темного леса. Порой навыки скрытности нужны, чтобы персонажа не было видно, хотя в других случаях достаточно, чтобы он оставался незамеченным. Персонаж. который может слиться с толпой на рынке будет столь-же незаметен, как и тот, кто способен темной ночью перелезть через забор особняка. Персонаж с этим навыком способен двигаться бесшумно или скрыть себя от других, для того чтобы убежать от своих врагов или захватить их врасплох.

Сложность для проверки Скрытности, как правило, связана с освещенностью, погодой, наличия укрытий, а также верхней одежды персонажа, его вооружения и доспехов. Некоторые вещи могут помочь персонажу в проверке Скрытности, например, грим, маскировочный плащ и так далее.

Когда Скрытность используется против соперника (попытка укрыться в тени от взора стражника) это встречная проверка (страница 24) против Внимательности противника.

Мастер может попросить игрока совершить проверку Скрытности в следующих случаях:

- Персонаж пытается совершить разведку вражеских сил, не будучи замеченным.
- Персонаж пытается незаметно подойти к врагу и тихо его убить.
- Персонаж пытается незаметно преследовать человека, не вызывая подозрений.

Скрытность:

Специальное использование

Слежка

Скрытность можно использовать для слежки за человеком, скрываясь в тенях или толпе, двигаясь как пешком, так и на лошади, повозке, или даже корабле. Если вы ведете преследование пешком, вы скрываетесь за углами строений, толпами людей или иным способом мешаете вас обнаружить. При движении на повозке или лошади вы пользуетесь складками местности или зданиями, а корабль может использовать рифы, другие корабли и даже непогоду. Проверка Скрытности всегда является встречной против Внимательности оппонента. Персонаж за одну проверку может следить за оппонентом в течение пяти минут за каждую СтУ.

Скрытность:

Примеры модификаторов

+30: Незаметное перемещение в комнате со спящим человеком.
+20: Слежка за неподозревающим человеком на базаре.
+10: Попытка красться мимо уставшего или отвлеченного охранника.
+0: Попытка пройти мимо стражника, у которого нет особых причин быть бдительным.−10: Попытка прокрасться мимо стражника, ожидающего нападения.
−20: Слежка за человеком по пустынной улице.
−30: Попытка приблизиться к очень осторожному и подозрительному человеку средь бела дня.

Торговля (Интеллект)

Склонности: Интеллект, Знания

Используется: 1 минута или более, для сложных сделок

Большинство стран, городов и прочих населенных пунктов довольно остро зависят от торговли, так, в заснеженных странах всегда нужно продовольствие, многочисленные фермы на плодородных землях вряд ли смогут похвастать производством инструментов и механизмов для сельского хозяйства, а столицы и наиболее крупные города нуждаются и в пище, и в сырье, выпуская на свет многие услуги и ремесленные товары. Персонаж с этим навыком понимает механизм торговли, понимает её основные принципы и способен оценить тот или иной товар. Хорошим навыком торговли обычно могут похвастать как купцы, так и грабители - первым необходимо знать стоимость товара для его продажи, а вторым - чтобы знать, что выгоднее всего будет украсть. Также азы торговли имеют чиновники, правители, а порою и войска, которые стараются раздобыть вооружение получше, дабы протянуть в бою подольше без риска для здоровья (получая при помощи Торговли бонусы к Снабжению). Проверка торговли - всегда встречная проверка (страница 24): либо против Торговли, либо против Воли.

Мастер может попросить игрока совершить проверку Торговли в следующих случаях:

- Персонаж хочет получить дополнительное снабжение (страница 143).
- Персонаж желает найти на рынке редкий товар.
- Персонаж хочет узнать стоимость вещи.

Торговля:

Специальное использование

Оценка

Персонаж может использовать навык Торговли для определения стоимости предмета или товара. Мастер должен сделать закрытый бросок для проверки. Мастер самостоятельно изменяет в зависимости от обстановки сложность проверки. Если персонаж успешно прошел проверку, ему сообщается Доступность товара, а при провале менее чем с тремя СтН персонаж не может определить доступность, а иначе - персонаж получает неверный показатель Доступности.

Торговля:

Примеры модификаторов

+30: Торговля с высоконадежным деловым партнером.
+20: Дело с проверенным участником рынка.
+10: Сделка со знакомым или дружелюбным торговцем, либо задолжавшим персонажу.
+0: Общение с неизвестным персонажем.
−10: Сделка с торговцем, относящимся к персонажу с подозрением.
−20: торговец является представителем другой культуры или расы.
−30: Дело с откровенно враждебным торговцем.

Уворот (Ловкость)

Склонности: Ловкость, Защита
Используется: Реакция

Уворот - это способность уклоняться от ударов в ближнем бою, ускользать от вражеского огня, или попытка отскочить в сторону от падающих обломков. Он сочетает в себе проворность движений с отточеными рефлексами и знание всех видов опасности. Персонаж может использовать свое умение Уворота, чтобы избежать атак ближнего или дальнего боя. Уворот от атак производится как реакция на успешную атаку противника. Успех указывает, что нападения удалось избежать, и атака не попала в персонажа. В случае атак, которые вызывают множественные удары (такие, как автоматический огонь) каждая СтУ проверки на Уворот снимает одно попадание от атаки. Любое не отмененное попадание, отрабатывается по персонажу как обычно.

Мастер может попросить игрока совершить проверку Уворота в следующих случаях:

- Персонаж атакован в рукопашную.
- Персонаж атакован стрелковой атакой.
- Персонаж желает избежать падения на него падающих камней или обрушения моста

Уворот:
Специальное использование
Перемещение к Укрытию

Персонаж, по которому нанесена дальнобойная атака может попытаться вместо уклонения от нее совершить рывок за укрытие, которое расположено не дальше чем в БЛов метрах от него, а сам персонаж не лежит. Если он решает так поступить, он совершает проверку на Уклонение +10 и в случае успеха оказывается за укрытием в лежачем положении. Атака попадает по персонажу, однако он сможет использовать бонус от укрытия при расчете урона.

Уворот:
Примеры модификаторов

+30: Персонаж может легко заметить опасность и имеет не меньше раунда для того, чтобы избежать её.
+20: Персонаж имеет полное укрытие между собой и угрозой.
+10: Персонаж имеет частичное укрытие от атаки.
+0: Персонаж пытается избежать атаки в открытой местности. Этот модификатор применяется при Увороте во время боя.
−10: Персонаж стоит на неровной местности, по колено в песке или воде.
−20: Персонаж стоит по пояс в воде.
−30: Персонаж не видит источник опасности.

Управление (Ловкость)

Склонности: Ловкость, Подготовка
Используется: Полудействие

Навык Управления позволяет использовать разнообразные транспртные средства, от осла до кареты. Все персонажи, путешествующие во главе торгового каравана разумеется способны Управлять транспортом.

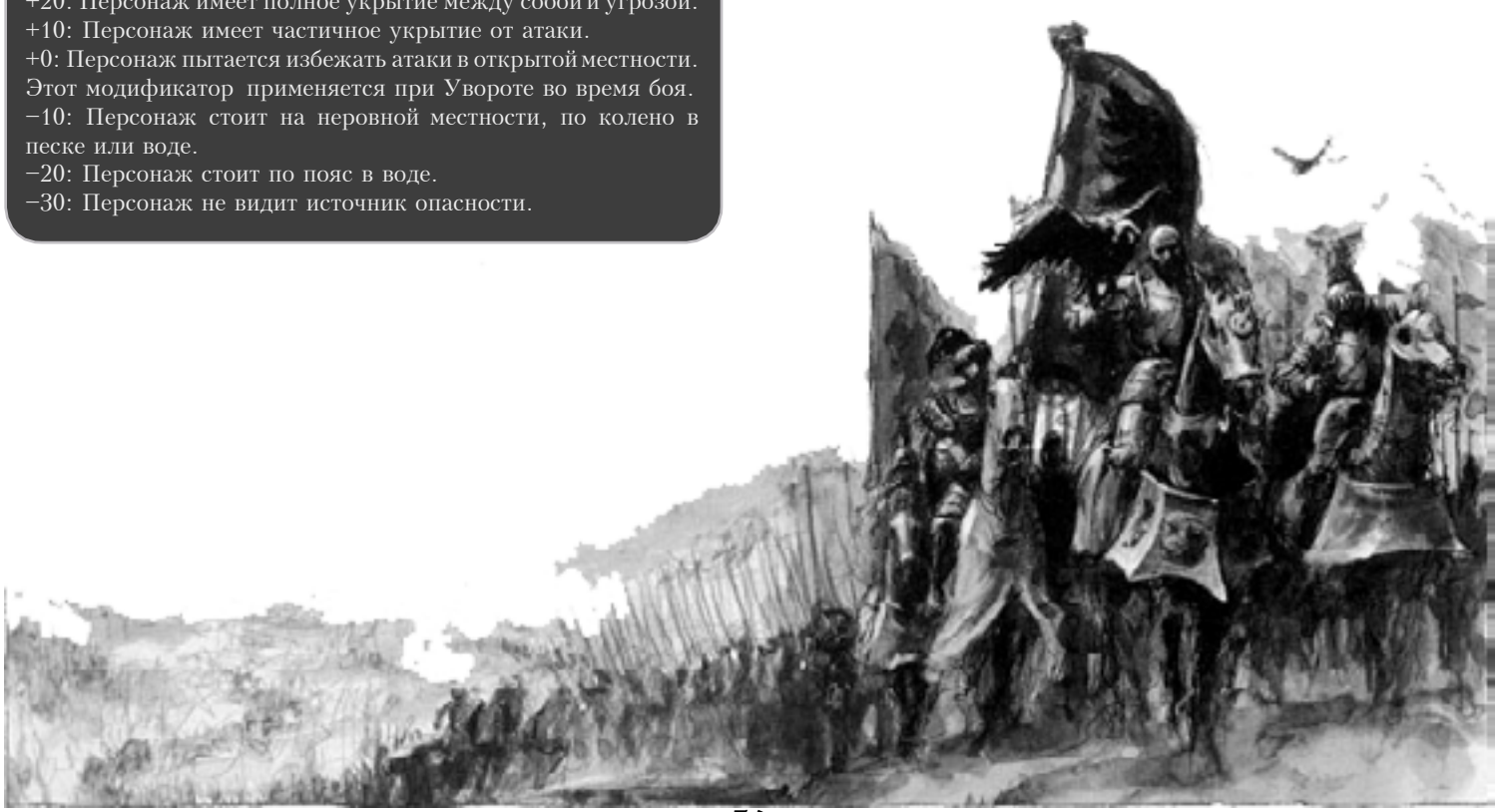
В то же время, для управления тренированой четверкой нужно меньше сноровки, чем необъезженным жеребцом, а управлять каретой - не то-же самое, что и править старую разбитую телегу по грязному бездорожью. Для управления телегой по проселочной дороге нет нужды совершать проверку Управления, однако она понадобится для совершения опасных маневров, гонок, либо при не самом мягком нраве животного. В зависимости от специализации в данном навыке, персонаж может управлять определенным транспортным средством, например, телегой, каретой либо лодкой.

Мастер может попросить игрока совершить проверку Управления в следующих случаях:

- Персонаж управляет телегой во время боя или по разбитой дороге.
- Персонаж пытается добиться от лошади максимальной скорости или совершить сложные прыжки.
- Персонаж пытается маневрировать на телеге по заполненным людьми улицам города.

Управление:
Примеры модификаторов

+30: Управление повозкой с обученной лошадью по хорошей дороге.
+20: Управление лодкой с использованием помощи опытных матросов.
+10: Управление повозкой, слушая подсказки местных жителей.
+0: Движение через разбитую или заброшенную дорогу.
-10 Маневрирование на повозке через вражеские ряды.
−20: Движение под плотным вражеским огнем.
−30: Движение по местности, усеянной ловушками, под плотным вражеским огнем.



Глава 4: Таланты и Черты

Таланты персонажа отображают его естественные склонности и умения. В большинстве случаев, это умение персонажа, которое он приобрел в результате тренировок или благодаря жизненному опыту. В иных случаях они отражают нечеловеческие таланты персонажа, на грани человеческих возможностией.

Персонажи начинают игру с набором талантов, определенных в момент создания персонажа. Они смогут приобретать новые таланты в процессе игры, тратя на приобретение опыт.

Таланты

Каждый талант придает уникальную способность персонажам, обладающим им. После того, как персонаж приобретает талант, он всегда может использовать его эффект. В большинстве случаев, навыки дают бонус к определенным задачам, или позволяют персонажу выполнять специальные действия, недоступные для других. Таланты отличаются от навыков в том, что игрок, как правило, не должен проходить првоерку для использования таланта. В сущности, как только у персонажа есть талант, он всегда получает выгоду от этого таланта, если не указано иное. Конкретные детали для новых способностей от талантов приведены в их описании, и если иное не указано, персонаж может только обладать и получать выгоду от каждого таланта только один раз.

Получение Талантов

Таланты представляют собой множество специальных способностей для персонажей, отражая их мастерство, умения и проффесионализм, или любые другие атрибуты, которые делают их лучше, чем средний житель. Подобно тому, как он это делает с навыками, персонаж начинает играть с определенными талантами, в зависимости от его происхождения, профессии и роли (см Глава 2), а затем приобретает больше, поскольку он становится сильнее во время игры, тратя очки опыта. Количество очков опыта для приобретения таланта зависит от его уровня и склонностей персонажа, как описано на странице 81.

Уровни Талантов и Категории

Не все таланты представляют одинаковые бонусы, а некоторые из них гораздо лучше, чем другие. По этой причине все таланты делятся на три уровня, от одного до трех, первый из которых является самым слабым и третий - наиболее мощным. Уровни в первую очередь существует для определения цены талантов, так как более высокие уровни имеют большую стоимость. Кроме того, более высокие уровни, более вероятно, имеют и более высокие требования, чем таланты меньшего уровня. При выборе талантов, персонаж может выбрать любой талант из любого уровня. Тем не менее, он должен иметь в виду, что некоторые таланты имеют требования, которым он должен соответствовать, прежде чем приобретать талант.

Специализация в Талантах

Некоторые таланты являются не единичным талантом, а группой талантов, объединенных общими правилами, но подразделяющимися на несколько специализаций. Эти таланты известны как Таланты со Специализацией, и в тот момент, когда персонаж приобретает такой талант, ему необходимо выбрать специализацию. Персонаж может приобретать Талант со Специализацией несколько раз, каждый раз выбирая новую Специализацию. Список специализаций у таланта можно найти в его описании, либо согласовать его с Мастером

Треования Талантов

Некоторые таланты требуют от персонада определенных способностей, прежде чем он может быть приобретен. Это представляет собой некий врожденный уровень способности, необходимых, чтобы использовать определенные таланты. Эти условия могут иметь требовать навык, талант, склонность, определенное значение характеристик или даже специальных способностей.

Таблица 4-1: Таланты 1 Уровня

Талант	Требования	Склонность 1	Склонность 2	Выгода
Амбидекстрия	Ловкость 30	Рукопашный Навык	Стрелковый Навык	Снижение штрафа при использовании оружия в каждой руке
Бдительный Сон	Восприятие 30	Восприятие	Подготовка	Считается бодрствующим, даже если спит
Безобидный	Восприятие 35, Талант Непримечательный	Восприятие	Защита	Противники атакуют других персонажей первыми
Берсерк	—	Сила	Нападение	Доведение себя до исступления для получения боевых бонусов
Боевая Формация	Интеллект 40	Лидерство	Подготовка	Получение бонуса к инициативе
Бой Вслепую	Восприятие 30	Восприятие	Подготовка	Отсутствие штрафов при атаках в рукопашную при плохой видимости
Борец	Сила 30, Навык Атлетика	Сила	Общий	Использование навыка Атлетики вместо характеристики Силы при Захвате
Быстрая Перезарядка	—	Ловкость	Подготовка	Уменьшение времени перезарядки
Быстрое Выхватывание	—	Ловкость	Искусность	Достать оружие Свободным Действием
Быстрорукий	Ловкость 35, Магический Уровень 1	Ловкость	Искусность	Бонус +20 к Рукопашному для заклинаний, требующих прикосновения
Верховой Воин	Навык Выживание +10, Стрелковый Навык 30 или Рукопашный Навык 30	Рукопашный Навык / Стрелковый Навык	Нападение	Снижение штрафов при сражении верхом
Вскакивание	Ловкость 30	Ловкость	Общий	Встать свободным действием
Вспомнить Всё	Интеллект 30	Интеллект	Знания	Персонаж запоминает тривиальные факты и мелкие детали
Героическое Вдохновление	Харизма 35, Командование	Лидерство	Общение	Использование Специального Использования навыка Командования Вдохновление за Полудействие

Талант	Требования	Склонность 1	Склонность 2	Выгода
Гренадер	Стрелковый Навык 35	Стрелковый Навык	Искусность	Уменьшение дистанции смещения на количество метров, равное половине БСН
Дрожь в Руках	Сила 35	Сила	Искусность	Персонаж снижает штраф за стрельбу из лука с усиленным и максимальным натяжением на 10.
Живучий	Воля 40	Воля	Защита	Тест Воли против получения Усталости от Кровотечения
Заградительный огонь	Интеллект 35	Стрелковый Навык	Знания	Подавление целей при стрельбе из Непрямого оружия
Засада	Навык Скрытность	Ловкость	Подготовка	Нанесение дополнительного урона по Неподозревающим целям
Инженер-Оружейник	Механика +10, Интеллект 40	Интеллект	Техника	Улучшение потенциала продвинутого вооружения
Ключ от Толпы	Харизма 30	Общий	Общение	Возможность перебрасывать тесты на получение информации у группы персонажей
Команда	—	Общий	Нападение	Получить дополнительно +10 при численном превосходстве
Крепкое Тело	—	Стойкость	Общий	Получение дополнительного здоровья
Медитация	—	Воля	Знания	Персонаж может входить в транс для игнорирования Усталости
Молитва Осуждения	Воля 40, Навык Академические знания (Религия) +10	Воля	Общение	Персонаж может вдохновить прочих на сопротивление Страху против демонов и потусторонних сил.
Мягкое Приземление	Ловкость 30	Ловкость	Подготовка	Снижение урон пот падений
На Страже	Восприятие 35	Нападение	Восприятие	Использование Восприятия вместо Ловкости при Дозоре
Негде скрыться	Восприятие 30	Восприятие	Нападение	Возможность добавлять Степени Успеха от атаки для снижения брони от укрытия
Непримечательный	—	Общий	Общение	Персонажа сложнее запомнить
Обезоруживание	Ловкость 30	Рукопашный Навык	Защита	Специальная атака для обезоруживания противника
Опытный Всадник	Навык Выживание +10	Ловкость	Подготовка	Возможность удержаться в седле или безопасно спрыгнуть со скакуна
Основы Обслуживания	Навык Общие Знания (Кузнецы) +10	Стрелковый Навык	Техника	Снижение шанса Заклинивания или Перегревания
Острая Интуиция	Интеллект 35	Восприятие	Общение	Возможность перебросить тест на Внимательность со штрафом -10
Пародист	—	Харизма	Общение	Персонаж может копировать голоса
Подрывник	Механика	Интеллект	Техника	Увеличение Урона, свойства Взрывное и Дымовое у взрывчатки
Полиглот	Интеллект 40, Харизма 30	Интеллект	Общение	Персонаж имеет врожденное понимание языков
Прием	—	Рукопашный Навык	Нападение	Специальная атака для оглушения противника
Прожженый	Воля 40	Воля	Защита	Игнорирование ужасов
Противник (+)	—	Общий	Общение	Организация или группа презирает персонажа
Пугающий Голос	—	Харизма	Общение	+10 Запугиванию, −10 к Обаянию
Рукопашник	Сила 30	Нападение	Сила	Использование Финта в качестве Свободного действия при Безоружной Стандартной Атаки или Прицельной Атаки
Самобичевание	Воля 30	Нападение	Стойкость	Возможность получить бонус к проверкам Страха за Усталость
Сопротивление (+)	—	Стойкость	Защита	Бонус +10 к определенной проверке на сопротивление
Союзник (+)	Харизма 30	Харизма	Общение	Персонаж имеет хорошую репутацию с группой людей
Стальная Челюсть	Стойкость 40	Стойкость	Защита	Тест на Стойкость чтобы избежать оглушения
Строгость	—	Воля	Техника	+20 бонус к сопротивлению контроля разума или допросам
Телохранитель	Ловкость 35	Ловкость	Защита	Возможность принять атаку по союзнику на себя
Тренировка с Оружием (+)	—	Общий	Искусность	Возможность использовать оружие без штрафов
Тугой Шов	Навык Медицины	Искусность	Интеллект	Остановка Кровотечения при совершении Первой Помощи
Тяжелое Бремя	Сила 45	Сила	Общий	Персонаж может больше нести и более выносив
Уворот в Прыжке	Ловкость 35, Навык Уворот +10	Ловкость	Защита	Использование Уворота вместо Ловкости при Избежании попадания оружия со свойством Рассеивающееся
Удар по Затылку	Ловкость 35, Рукопашный Навык 35	Ловкость	Искусность	Использование БЛов для безоружного Урона
Ударный Ремонт	Интеллект 30	Интеллект	Техника	Расклин заклинившего оружия за Полудействие
Уличный Боец	Рукопашный Навык 30	Рукопашный Навык	Нападение	Добавление половины БРн к Критическому Урону
Хладнокровный	—	Воля	Защита	Иммунитет к обольщению и устойчивость к Очарованию
Чувство Боя	Восприятие 30	Восприятие	Подготовка	Используя ББос вместо БЛов при определении инициативы
Яркий Лидер	Харизма 40	Харизма	Лидерство	Персонаж получает воодушевляющую ауру
Яростный Натиск	—	Сила	Нападение	Получение дополнительного бонуса к попаданию при Натиске

Таблица 4-2: Таланты 2 Уровня

Талант	Требования	Склонность 1	Склонность 2	Выгода
Архиватор	Интеллект 40	Знания	Восприятие	Переброс проверки Академических или Запретных знаний при использовании записанной информации
Бдительность	Интеллект 35, Навык Внимательность +10	Интеллект	Защита	Возможность использовать бонус Интеллекта вместо Ловкости для определения инициативы, а также бросок двух кубов (вместо одного) с выбором наибольшего
Боевой Раж	Талант Берсерк	Сила	Защита	Возможность парировать во время состояния Берсерка
Бронник	Интеллект 35, Навык Механика, Навык Ремесло (Оружейник)	Интеллект	Техника	Улучшение эффективности от ношения брони
Быстрая Реакция	Ловкость 40	Ловкость	Подготовка	Проверка Ловкости, чтобы персонажа не застали Врасплох
Вдохновляющая Аура	Талант Ореол Власти	Лидерство	Воля	Возможность использования Внушения Ужаса в более мягкой манере
Вдумчивый Анализ	Интеллект 30	Интеллект	Знания	Изучение проблемы предоставляет бонус +10 к следующей проверке
Вивисектор	Стрелковый Навык или Рукопашный Навык 40, Навык Запретные Знания (любая раса Нелюдей), Навык Медицина +10	Стрелковый Навык/ Рукопашный Навык	Знания	При использовании Прицельного Выстрела персонаж может использовать навык Медицины
Вихрь Смерти	Рукопашный Навык 40	Рукопашный Навык	Искусность	Специальная атака, позволяющая атаковать каждого противника в рукопашную
Владение Двумя Оружиями (+)	—	Рукопашный Навык/Стрелковый Навык	Искусность	Возможность сражаться двумя оружиями
Внушение Ненависти	Талант Ореол Власти	Харизма	Лидерство	Внушение окружающим ненависти и злобы
Выносливый	Стойкость 40	Стойкость	Защита	Персонаж всегда получает исцеление как Легкораненый
Двойной Выстрел	Талант Владение Двумя Оружиями	Искусность	Нападение	Успешная первая стрелковая атака дает бонус для второй атаки
Дикий Натиск	Сила 45, Талант Яростный Натиск	Сила	Нападение	Цели сложнее избежать Натиск
Железная Решимость	Талант Сопротивление (Страх), Талант Прожженый	Защита	Воля	Возможность переброса проверки на Страх и Подавление
Закаленная Душа	Воля 35, 10 Очков Скверны	Защита	Воля	Персонаж может заменить половину получаемых Очков Скверны Очками Безумия
Защитник	Ловкость 40	Ловкость	Защита	За Очко Судьбы поменяться местами с союзником, ставшим целью атаки
Знаток Нелюдей	Навык Запретные Знания (любая раса Нелюдей) +20	Интеллект	Знания	Возможность совершать проверку Запретных Знаний (Нелюдь) без получения соответствующего навыка
Калечащий Удар	Рукопашный Навык 50	Рукопашный Навык	Искусность	Добавление +2 к Критическому Урону рукопашного оружия
Кающийся Чародей	Магический Уровень, Талант Сильный Духом, Воля 40	Магия	Защита	Сопротивление заклинаниям за Усталость
Контратака	Рукопашный Навык 40	Рукопашный Навык	Защита	Возможность провести атаку после удачного парирования
Лексикограф	Навык Знание Языков (любой) +20	Интеллект	Знания	Возможность совершать проверку Лингвистики без получения соответствующего навыка
Лицо в Толпе	Харизма 35, Талант Ключ от Толпы	Харизма	Харизма,Общение	Использование Харизмы вместо Ловкости во время попыток скрыться в толпе (Shadowing)
Магическая Блокировка	Магический Уровень, Талант Сильный Духом, Воля 50	Воля	Магия	Возможность прервать заклинание и не вызвать Магическое Проявление
Магический Посредник	Магический Уровень, Талант Сильный Духом, Воля 50	Воля	Магия	Увеличение используемого МУ за очко Судьбы
Мастер Боя	Рукопашный Навык 30	Рукопашный Навык	Защита	Враги не получают преимущество за численное превосходство
Металлический Шквал	Стрелковый Навык 45, Талант Тренировка с Оружием (любое Стрелковое)	Стрелковый Навык	Нападение	Распределение дополнительных попаданий при стрельбе автоматическим или полуавтоматическим режимом по целям в пяти метрах
Меткий Стрелок	Стрелковый Навык 35	Стрелковый Навык	Искусность	Отсутствие штрафов при стрелковых атаках в Дальней и Предельной дистанции
Методический Уход	Интеллект 40, Талант Тугой Шов	Интеллект	Знания	Снижение Урона, получаемого пациентами при проваленной проверке Медицины при Длительном Уходе на БИнт
Мстительный Защитник	Рукопашный Навык 45, Сила 45	Сила	Нападение	Нанесение повышенного урона по врагам, навредившим союзникам
Невидимый Снайпер	Навык Скрытность +10	Стрелковый Навык	Подготовка	Шанс оставаться незамеченным после совершения стрелковой атаки
Невооруженный Специалист	Талант Амбидекстрия, Ловкость 35, Рукопашный Навык 35	Сила	Нападение	При сражении без оружия, попадания считаются нанесенными как Смертоносным Естественным Оружием, а также появляется возможность перебрасывать урон
Неизбежное Попадание (+)	Стрелковый Навык 40 или Рукопашный Навык 40, Восприятие 35	Рукопашный Навык/Стрелковый Навык	Искусность	Атакующий накладывает штраф, равный СтУ*10 от его атаки против Избежания атаки (Уклонение или Парирование) цели
Ненависть (+)	—	Рукопашный Навык	Общение	Бонус +10 при атаке ненавистного противника

Талант	Требования	Склонность 1	Склонность 2	Выгода
Неостановимый Натиск	Рукопашный Навык 40, Навык Выживание +10	Подготовка	Рукопашный Навык	Улучшение Натиска и Сокрушающего Натиска (Верхового Специального Действия)
Неутомимый	Стойкость 40, Воля 35	Стойкость	Воля	Игнорирование штрафов за Усталость
Образованный	Интеллект 35, Навык Знание Языков (х)	Интеллект	Общий	Возможность читать и писать на известном языке
Обряды Изгнания	Навык Общие Знания (Религия) +10 или Навык Запретные Знания (Демоны)	Нападение	Воля	Наложение штрафов на проверки Воли для Демонов
Один на Один	Рукопашный Навык 40	Искусность	Рукопашный Навык	Дополнительыне СтУ при сражении один на один
Оплот Веры	Воля 45, Талант Железная Воля	Защита	Воля	Нанесение Демону урона при успешной проверке Страха
Отбивающий Выстрелы	Ловкость 50	Рукопашный Навык	Защита	Добавление БРН к ОБ против атак, совершенных примитивным оружием.
Отринуть Ведьмовство	Воля 35	Воля	Защита	Возможность использовать Волю для того чтобы избежать магической атаки
Охотник на Ведьм	Навык Запретные Знания (Магия) +10, Воля 45	Знания	Восприятие	Персонаж получает навык Магической чувствительности на уровне 1
Охотник на Демонов	Запретные Знания (Демоны), Воля 40	Нападение	Воля	Возможность перебросить првоерки для поиска Демонов
Паранойя	—	Восприятие	Подготовка	Персонаж всегда готов к опасности
Пламенное Очищение	Воля 35, Талант Тренировка с Оружием (Огненное)	Нападение	Воля	Увеличение шанса поджечь противников Огненным оружием
Посол Человечества	Харизма 35, Интеллект 35	Восприятие	Общение	Персонаж снижает штраф при проверках на Взаимодействие с представителями иных рас
Превосходное Обслуживание	Навык Общие Знания (Кузнецы) +20, Талант Основы Обслуживания	Стрелковый Навык	Техника	Улучшение качества предмета
Прикрытие	Интеллект 35	Интеллект	Знания	Возможность снижения на 1 Влияния для получения 1d5 Незаметности
Разрушительный Натиск	Рукопашный Навык 35	Рукопашный Навык	Нападение	Успешная Безумная Атака позволяет совершить вторую атаку
Рожденный в Седле	Навык Выживание +10 или Навык Управление +10, Ловкость 35	Ловкость	Техника	Увеличение СтУ при верховой езде за Усталость
Свободное Прицеливание	Стрелковый Навык 40	Стрелковый Навык	Искусность	Возможность стрельбы по нескольким целям в 10 метрах
Связи	Талант Прикрытие, Интеллект 35	Харизма	Лидерство	Возможность использовать Харизму вместо Влияния при получении Снабжения
Сильный Духом	Воля 30, Талант Сопротивление (Заклинания)	Воля	Защита	Возможность переброасывать проваленные тесты на Волю на сопротивление магии
Скоординированный Допрос	Сила 40 или Воля 40, Талант Ключ от Толпы, Навык Допрос	Интеллект	Общение	Бонус +10 на все Допросы, а также дополнительные +5 за каждого союзника с этим талантом
Следопыт	Выживание +10	Восприятие	Подготовка	Движение через труднопроходимую местность и бонусы к Выслеживанию
Смертельный Удар	Рукопашный Навык 50	Рукопашный Навык	Нападение	Возможность потратить Очко Судьбы чтобы сделать рукопашную атаку неизбежной
Снайпер	Стрелковый Навык 50	Стрелковый Навык	Искусность	Добавление +2 к Критическому Урону стрелкового оружия
Сокрушение Оружием	Сила 45	Сила	Нападение	Персонаж наносит двуручным оружием доволнительную кость урона
Стальные Мышцы	Сила 45	Сила	Нападение	Возможность использовать тяжелое оружие без его установки, использование полуторного оружия одной рукой
Стальные Нервы	—	Воля	Защита	Переброс проверок на Подавление
Стальные Руки	Сила 40, Талант Дрожь в Руках	Сила	Подготовка	Персонаж не получает штрафа за стрельбу из лука с усиленным и максимальным натяжением.
Стрельба от Бедра	Стрелковый Навык 40, Ловкость 40	Стрелковый Навык	Стрелковый Навык,Искусность	Персонаж может стрелять во время движения
Стремительная Атака	Рукопашный Навык 30	Рукопашный Навык	Искусность	Возможность наносить несколько рукопашных атак
Стремление к Мести	Рукопашный Навык 40, Воля 40	Харизма	Нападение	Персонаж получает бонусы при смерти союзника
Творческий Убийца	Талант Уличный Боец	Интеллект	Нападение	Нанесение улучшенного урона Импровизированным оружием
Точный Убийца (+)	Стрелковый Навык 40 или Рукопашный Навык 40	Стрелковый Навык / Рукопашный Навык	Искусность	Нет штрафов при совершении Прицельной рукопашной или стрелковой атаки
Тренировка с Артефактным Оружием (+)	—	Интеллект	Искусность	Возможность использовать артефактное оружие
Трудная Мишень	Ловкость 40	Ловкость	Защита	Враги получают штраф -20 при атаках по Бегущему или совершающему Натиск персонажу
Чистая Ненависть	Талант Ненависть (любой)	Нападение	Воля	Возможность получить свойство Высококритичное при атаках по определенной фракции

Таблица 4-3: Таланты 3 Уровня

Талант	Требования	Склонность 1	Склонность 2	Выгода
Бессташие	Талант Стальные Нервы, Воля 50	Воля	Защита	Иммунитет к Страху и Подавлению
Благославение Пламени	Воля 45, Навык Академические знания (Религия) +20	Стрелковый Навык	Знания	Благославление Огненного оружия против демонов
Божественное Покровительство	Стрелковый Навык 45, Воля 35	Искусность	Стрелковый Навык	Оружие со свойством Рассеивающееся не попадает по союзникам
Бомбардир	Стрелковый Навык 40, Навык Механика, Талант Тренировка с Оружием (Огнестрельное)	Нападение	Техника	Бонус к метанию гранат и стрельбе по целям без видимости
Ведение Цели	Восприятие 40, Талант Бдительность	Нападение	Восприятие	Уворот при совершении действий Прицеливания или Дозора
Выбор Цели	Стрелковый Навык 50	Стрелковый Навык	Искусность	Возможность стрельбы по рукопашной схватке без штрафов
Выход за Пределы	Навык Выживание +10	Восприятие	Подготовка	Получение бонуса к Выживанию при управлении ездовым животным
Выход за Рамки	Восприятие 40, Талант Стальные Мышцы	Восприятие	Нападение	Добавление ББос к СтУ стрелковой атаки
Деликатный Допрос	Харизма 50, Талант Скоординированный Допрос	Интеллект	Искусность	Снижение потерь Незаметности на 1d5
Железная Воля	Талант Железная Решимость	Защита	Воля	Персонаж обладает иммунитетом к эффектам черты Губительное Присутствие
Запредельная Скорость	Рукопашный Навык 40, Ловкость 50	Ловкость	Нападение	Двойная скорость при атаке Натиском
Знаменосец	Влияние 40, Навык Академические знания (Религия) +20	Харизма	Общение	На персонажа возложена почетная обязанность нести Знамя
Имперский Командир	Харизма 45, Воля 40	Харизма	Лидерство	Командование смешанными видами войск для большей эффективности
Коварный Выпад	Ловкость 40, Навык Акробатика	Рукопашный Навык	Подготовка	Проверка Акробатики после рукопашной атаки для возможности переместиться
Колдовство в Доспехах	Сила 35, Ловкость 35, элитная роль Жрец или Колдун Хаоса	Воля	Магия	Второй бросок по таблице Магических Проявлений с возможностью выбора приемлимого результата
Лабиринт Разума	Интеллект 35, Талант Сильный Духом	Защита	Интеллект	Добавление БИнт к СтУ на встречной проверке Воли за Очко Судьбы
Любимый Ветрами	Воля 35	Воля	Магия	Увеличение ограничения Брони при сотворении заклинаний
Мастер Двух Оружий	Ловкость 45, Талант Амбидекстрия, Стрелковый Навык 40 или Рукопашный Навык 40, Владение Двумя Оружиями (любое Рукопашное, любое Стрелковое)	Искусность	Нападение	Отсутствие штрафов при сражении с оружием в каждой руке
Мастер Меча	Рукопашный Навык 30, Талант Тренировка с Оружием (любое Рукопашное)	Рукопашный Навык	Искусность	Переброс промаха в рукопашной один раз в раунд
Мастерство (+)	Уровень 4 выбранном навыке	Интеллект	Знания	Возможность потратить очко судьбы для прохождения проверки
Молниеносная Атака	Талант Стремительная Атака	Рукопашный Навык	Искусность	Возможность наносить множество рукопашных атак одним броском.
Мощный Выстрел	Стрелковый Навык 40	Стрелковый Навык	Нападение	Добавление половины бонуса стрелкового навыка к нанесенному урону стрелковой атакой
Не в Мою Смену!	Талант Методический Уход	Интеллект	Знания	Реанимация союзников, недавно погибших от Кровотечения или проваленной проверки на Стойкость
Невероятная Сила	Сила 50	Сила	Стойкость	Персонаж игнорирует свойства оружия Громоздкое и Несбалансированное, а также увеличивает ограничение ловкости для носимой брони на 10.
Несокрушимая Вера	Талант Прожженый, Сопротивление (Страх), Воля 45	Воля	Защита	Снижение Степеней Неудачи при провале проверок на Страх и Подавление
Несущий Смерть (+)	Стрелковый Навык 45 или Рукопашный Навык 45	Восприятие	Искусность	Добавление бонуса восприятия при нанесении урона в бою
Неубиваемый	Воля 50, Стойкость50	Стойкость	Защита	Возможность потратить очко судьбы, чтобы инорировать штрафы от критических повреждений
Низкий Профиль	Навык Выживание +10	Ловкость	Подготовка	Уменьшение размера скакуна при совершении действий Перемещения
Обширные Знания	Интеллект 40, Навык Знание (любое)	Интеллект	Знания	Знании понемногу обо всём
Озарение	Интеллект 40, Талант Связи, Талант Скоординированный Допрос	Восприятие	Знания	Возможность потратить очко судьбы для получения подсказки

Талант	Требования	Склонность 1	Склонность 2	Выгода
Око Возмездия	Стрелковый Навык 50	Стрелковый Навык	Нападение	Возможность потратить очко судьбы для увеличения урона и бронебойности
Окончательное Правосудие	Харизма 45, Талант Ореол Власти, Талант Точный Убийца (любое Стрелковое)	Стрелковый Навык	Лидерство	Воодушевить союзников после убийства противника
Ореол Власти	Харизма 40, Воля 40	Харизма	Лидерство	Возможность воздействия на НИП в 100хБХар метрах социальными навыками
Орудие Его Воли	Воля 50	Нападение	Воля	Возможность увеличить урон по Демону за Очко Судьбы
Оружейная Интуиция	Талант Тренировка с Артефактным Оружием (любой)	Интеллект	Искусность	Персонаж снижает штраф за владение оружием, с которым он не тренирован, на 10.
Отчаянная Стойкость	Стойкость 50, Талант Берсерк	Стойкость	Защита	Получение черт Неестественная Сила и Стойкость при получении урона
Памятный Знак	Харизма 40, Навык Командование +10	Харизма	Общение	Предмет предоставляет бонусы к проверкам Взаимодействия
Пламенная Речь	Навык Академические знания (Религия) +20, Навык Командование +20	Харизма	Лидерство	Вселение страха во врагов пламенной речью
Подвиг	Сила 45, Талант Стальные Мышцы	Нападение	Сила	Временное плучение или увеличение черты Неестественная Сила
Порвать на Колочки!	Сила 50	Сила	Нападение	Расчленить раненого противника за Очко Судьбы
Праведный Удар	Стрелковый Навык 45 или Рукопашный Навык 45 или Воля 45	Нападение	Воля	Возможность переброса Праведной Ярости с выбором результата
Превосходный Врачеватель	Навык Медицина +10	Интеллект	Подготовка	Получение бонуса к проверке Медицины +20 во время оказания первой помощи
Презрение к Смерти	Стойкость 40	Стойкость	Защита	Восстановление дополнительного Здоровья и снятие Усталости за Очки Судьбы
Призыв Кающегося	Навык Командование +10, Навык Академические знания (Религия)	Харизма	Общение	Бонусы к перебросам проваленных проверок за Очки Судьбы
Рывок	—	Ловкость	Подготовка	Возможность быстрее передвигаться в бою
Священное Пламя	Воля 40, Талант Пламенное Очищение	Нападение	Воля	Праведная Ярость возникает при 9 или 10 у Огненного Оружия
Сила Веры	Профессия Проповедник или 10 Очков Безумия	Воля	Нападение	Воззвание к символу веры для получения бонуса
Смерть Служит Праведным	Стрелковый Навык 50, Талант Точный Убийца	Стрелковый Навык	Нападение	Изменение выпавшего Урона с 1 на 10 за Очко Судьбы раз в сцену.
Смешанная Риторика	Харизма 45, Талант Героическое Вдохновление	Харизма	Общение	Улучшение Специального Использования Командного навыка Вдохновление один раз в сессию за Очко Судьбы
Сокрушающий Натиск	Сила 50	Сила	Нападение	Возможность Сбить с ног противников Натиском
Сокрушительный Удар	Рукопашный Навык 40	Рукопашный Навык	Нападение	Добавление половины бонуса рукопашного навыка к нанесенному урону в ближнем бою
Стена Щитов	Талант Амбидекстрия, Рукопашный Навык 40	Защита	Рукопашный Навык	Персонаж может перебрасывать проверки Парирования
Страдание - Удел Еретиков	Талант Ненависть (любой), Профессия Проповедник или 20 Очков Безумия	Воля	Нападение	Получение бонуса к бронебойности против Ненавистных целей
Темная Душа	Талант Закаленная Душа, 20 Очков Скверны	Стойкость Воля	Стойкость Воля	Возможность вместо Мутации получить Пагубу
Тяга к Жизни	Стойкость 40	Стойкость	Защита	Снижение входящего критического урона
Тяжелый Удар	Талант Сокрушительный Удар	Сила	Нападение	Возможность наносить тяжелый удар в рукопашной
Убийца Гигантов	Стрелковый Навык 50	Стрелковый Навык	Искусность	Нанесение дополнительного урона большим по размеру целям
Фехтовальщик	Рукопашный Навык 40, Талант Владение Двумя Оружиями (любое Рукопашное)	Рукопашный Навык	Искусность	Снижает штраф за сражение с двумя рукопашными оружиями
Шаг в Сторону	Ловкость 40, Талант Уворот или Парирование	Ловкость	Защита	Возможность сделать дополнительную попытку Уворота или Парирования
Эксперт Стрелкового Оружия	Стрелковый Навык 50, Тренировка с Оружием (выбранная группа)	Стрелковый Навык	Искусность	Один раз в бой можно использовать Прицеливание в качестве Свободного Действия и совершить бросок на Урон дважды с выбранным типом стрелкового оружия
Юркий Боец	Ловкость 40, Рукопашный Навык 40	Рукопашный Навык	Искусность	Получение преимущества в рукопашной против крупных целей

Описания Талантов

Этот раздел описывает каждый талант, включая склонности, требования, описание таланта и его эффект.

Амбидекстрия (Ambidextrous)

Данный талант не позволяет сделать вывод, что персонаж может владеть обеими руками одинаково просто, однако позволяет использовать вторую руку более эффективно.

Уровень: 1

Требования: Ловкость 30

Склонности: Рукопашный Навык, Стрелковый Навык

Эффект: В комбинации с талантом Владение двумя оружиями, штраф за совершение атак обеими руками в одном раунде снижается на 10.

Архиватор (Archivator)

В результате многолетнего опыта или специализированного обучения, персонаж является мастером добычи информации из многочисленных архивов и библиотек. От вникает в огромные тома для поиска древних ритуалов или для расшифровки древних записей, а потому может раскрыть знания, которые давно считаются утраченными.

Уровень: 2

Требования: Интеллект 40

Склонности: Знания, Восприятие

Эффект: При совершении проверки Академических или Запретных знаний при использовании записанной в книгах, свитках или иных носителях информации, персонаж может совершить переброс со штрафом -10. Также, время, затрачиваемое на поиск или исследование информации из этих источников уменьшается вдвое.

Бдительность (Constant Vigilance)

Персонаж многие годы огранизовывал или попадал в засады, так что его тело реагирует на угрозу даже раньше, чем он сам.

Уровень: 2

Требования: Интеллект 35, Навык Внимательность +10

Склонности: Интеллект, Защита

Эффект: Персонаж может использовать бонус Интеллекта при определении инициативы, вместо Ловкости. Также для определения инициативы персонаж может совершать два броска, выбирая наибольший.

Бдительный Сон (Light Sleeprer)

Невероятно чуткий сон позволяет персонажу сохранять бдительность даже в дремоту.

Уровень: 1

Требования: Восприятие 30

Склонности: Восприятие, Подготовка

Эффект: Персонаж всегда считается бодрствующим, даже когда спит, для проверок Восприятия или попыток застать его Врасплох. К сожалению, сон персонажа очень чуток и часто прерывается, что приводит к менее чем веселой диспозиции при пробуждении.

Безобидный (Overlooked)

В то время как некоторые бойцы совершают великие дела силой и доблестью, некоторые предпочитают оставаться в стороне от опасностей, проходя долгий путь к обеспечению выживания на хаотическом поле боя. Многие ветераны овладевают искусством выглядеть и вовсе безобидными, или, по крайней мере, менее вредны, чем их братья по оружию.

Уровень: 1

Требования: Восприятие 35, Талант Непримечательный

Склонности: Восприятие, Защита

Эффект: Противник, которого до этого не атаковал персонаж в этой сцене должен пройти проверку (+20) Интеллекта, чтобы атаковать этого персонажа, до тех пор, пока в радиусе пяти метров находится союзник персонажа, имеющий больший БСт. Если противник проваливает проверку, он игнорирует персонажа и вынужден атаковать ближайшую цель с более высоким значением БСт.

Берсерк (Frenzy)

Персонаж имеет безудержный и дикий нрав, подобно бушующему потоку, что сдерживает лишь хрупкая плотина самоконтроля.

Уровень: 1

Требования: -

Склонности: Сила, Нападение

Эффект: Персонаж может потратить одно Полное Действие чтобы довести себя до безудержной ярости и погрузить свой разум в пучину кровожадного безумия, будь то ритуал, наркотики, либо просто лупя головой по щиту. Со следующего раунда персонаж получает бонусы +10 к Рукопашному Навыку, Силе, Стойкости и Воле, а также штрафы -20 к Стрелковому навыку, Интеллекту и Харизме. Помните, что это штраф, который действует только во время этого состояния, а не урон характеристике (страница 188), и они могут быть ниже единицы.

До тех пор, пока персонаж остается Берсерком, он должен атаковать ближайшего соперника в рукопашную. Если персонаж не находится в рукопашной, он обязан двигаться к ближайшему противнику. Персонаж не будет совершать суиццидальные действия для сближения с противником (прыжок со скалы в пропасть), и должен использовать наиболее рациональный маршрут для вступления в рукопашную. В состоянии Берсерка на персонажа не воздействуют эффекты Страха, Подавления, Оглушения, Усталости, также он не может паррировать, отступать. Он сохраняет состояние Берсерка до конца боя и не может использовать заклинания. После окончания боя, или если не останется ни одного противника, которого можно атаковать, персонаж должен совершить проверку Воли чтобы избавиться от состояния Берсерка. Если проверка провалена, он должен продолжать бой, атакуя уже союзников (отдавая приоритет в первую очередь НИП). Каждый последующий раунд он может вновь совершать проверку с кумулятивным бонусом +10, до тех пор, пока не придет в себя. После этого он не сможет снова ввести себя в состояние Берсерка в течение часа, так как он должен восстановить свои силы.

Бессташие (Fearless)

Через жестокий опыт работы с ужасающими ситуациями, страх больше не влавствует над персонажем.

Уровень: 3

Требования: Талант Стальные Нервы, Воля 50

Склонности: Воля, Защита

Эффект: Персонаж имеет иммунитет к Страху и Подавлению, однако мужество, понятия чести, или его безумие, не позволяют выйти из ближнего боя или отступить из битвы, для каждого из этих действий потребуется успешная проверка Воли.

Благославение Пламени (Blessing of Flame)

Глубокое изучение обрядов научило персонажа,как подготовить топливо для огненного оружия, чтобы эффективно очищать скверну Демонов. Благодаря сочетанию благословений и смеси определенных священных мазей в топливе, пламя оружия может стать способным причинить вред даже самым мощным порождениям Хаоса.

Уровень: 3

Требования: Воля 45, Навык Академические знания (Религия) +20

Склонности: Стрелковый Навык, Знания

Эффект: Полным Действием персонаж может совершить проверку (+0) Академических Знаний (Теология) для благославения одного оружия со свойством Огненное. Данное оружие считается благославленным (автоматически поджигает Демонов при попадании и получает свойство Освященное на количество раундов, равное БВол персонажа, или пока не истощится боезапас (при наличии).

Боевая Формация (Combat Formation)

Персонаж эффективно просчитывает все действия его отряда и постоянно находится начеку.

Уровень: 1

Требования: Интеллект 40

Склонности: Лидерство, Подготовка

Эффект: Все члены отряда (включая персонажа) получают бонус +1 к броскам Инициативы.

Боевой Раж (Battle Rage)

Многолетний опыт и несгибаемая воля позволили персонажу побороть зверя внутри,направляя его гнев и сохраняя явность ума,несмотря на рёв кровожадности в его сознании.

Уровень: 2

Требования: Талант Берсерк

Склонности: Сила, Защита

Эффект: Персонаж может Паррировать. будучи под эффектом Берсерка, может перебрасывать неудачную проверку на выход из состояния Берсерка, а также сопротивляться наступлению этого состояния, если его налагает какой-либо эффект.

Божественное Покровительство (Divine Protection)

Те, кто охотятся на ведьм и мутантов часто предпочитают использовать очищающее пламя, чтобы уничтожить их нечистых врагов. Как будто для демонстрации очищающей силы,такие благословенные воины даже использовать огнеметы и аналогичные оружие, и когда их союзники находятся в линии огня, они чудесным образом остаются целыми. Если предполагаемый союзник загорается - это лишь свидетельство скрытой ереси.

Уровень: 3

Требования: Стрелковый Навык 45, Воля 35

Склонности: Искусность, Стрелковый Навык

Эффект: Когда персонаж использует оружие со свойством Рассеивающееся, оружие попадает только по противникам, не задевая союзников.

Бой Вслепую (Blind Fighting)

Годы практики и развития своих чувств позволяет сражаться в ближнем бою без необходимости видетьцель.

Уровень: 1

Требования: Восприятие 30

Склонности: Восприятие, Подготовка

Эффект: Персонаж может игнорировать штрафы за плохую видимость при сражении в рукопашную, позволяя сражаться более эффективно в тумане, дыму, при плохом освещении (см. страницу 229 о штрафах за видимость). Данный талант не распространяет свое дейсвие на стрелковые атаки.

Бомбардир (Bombardier)

Из-за многих лет тренировок, и одержимости взрывотехникой, что весьма нервирует товарищей,персонаж является экспертом с взрывоопасным оружием и имеет сверхъестественный контроль над тем, куда приземлятся его снаряды.

Уровень: 3

Требования: Стрелковый Навык 40, Навык Механика, Талант Тренировка с Оружием (Огнестрельное или Гранаты)

Склонности: Нападение, Техника

Эффект: Персонаж может совершать стрелковые атаки из оружия со свойством Непрямое по целям, которые он не видит, за Полудействия, вместо Полного действия, как обычно. При стрельбе из оружия со свойством Непрямое и при метании гранат, он может совершать дважды бросок для определения направления смещения атаки и выбрать результат.

Борец (Wrestler)

Персонаж практикуется в борьбе, умело сокрушая своих врагов на землю и удерживая их там. Вне зависимости от того,как он приобрел свои навыки,они дают ему значительное преимущество как в жестокой рукопашной схватке,так и для дружеских соревнований с товарищами.

Уровень: 1

Требования: Сила 30, Навык Атлетика

Склонности: Сила, Общий

Эффект: Персонаж использует его навык Атлетики вместо Силы

для любых проверок Силы, используемых в Захвате. Когда он наносит урон персонажу в захвате, он наносит дополнительный урон в размере количества СтУ при выйгрыше во встречной проверке.

Бронник (Armour-Monger)

Персонаж является квалифицированным бронником, и он постоянно чинит и улучшает свои доспехи, или держит их в первозданной форме путем ремонта малейшего ущерба, который они получают. Он так долго носит доспех, что уже выучил каждый его элемент настолько, что способен использовать его более эффективно.

Уровень: 2
Требования: Интеллект 35, Навык Механика, Навык Ремесло (Оружейник)
Склонности: Интеллект, Техника
Эффект: Персонаж получает дополнительное количество Очков Брони, равное его БИнт, которые он может распределить на любой части тела, которую прикрывает его доспех, пока он имеет по крайней мере час каждый день, чтобы чистить и ремонтировать его, либо вносить небольшие изменения. Этот бонус относится только к броне, которую носит персонаж, так как он совмещает свое обучение с помощью своего труда в кузнице.

Быстрая Перезарядка (Rapid Reload)

Персонаж уже давно привык к оружию и долгие часами занимался его перезарядкой, так что делает это рефлекторно даже в пылу боя.

Уровень: 1
Требования: -
Склонности: Ловкость, Подготовка
Эффект: Персонаж делит пополам время, затрачиваемое на перезарядку оружия, с округлением вниз. Таким образом, вместо Полудействия перезарядка будет Свободным, а вместо Полного - Полудействием, и так далее.

Быстрая Реакция (Rapid Reaction)

Персонаж оттачивал его реакцию подобно лезвию бритвы, что позволило ему действовать, в то время как прочие будут просто ошарашенно стоять.

Уровень: 2
Требования: Ловкость 40
Склонности: Ловкость, Подготовка
Эффект: Когда персонажа застали врасплох или он попал в засаду, успешная проверка Ловкости позволит персонажу действовать в обычном режиме.

Быстрое Выхватывание (Quick Draw)

Персонаж так часто тренируется со своим оружием, что оно способно оказаться в его руках в одно мгновение.

Уровень: 1
Требования: -
Склонности: Ловкость, Искусность
Эффект: Свободным Действием персонаж может выхватить Пистолет или Основное оружие, или одноручное рукопашное оружие.

Быстрорукий

Вы ловко умеете касаться противника во время колдовства.

Уровень: 1
Требования: Ловкость 35, Магический Уровень 1
Склонности: Ловкость, Искусность
Эффект: Вы получаете бонус +20 к Рукопашному Навыку, если требуется его проверка при сотворении заклинания, требующего прикосновения.

Вдохновляющая Аура (Inspiring Aura)

Персонаж является одним из тех, кто вдохновляет всех вокруг. Глядя на его верный пример, его союзники могут преодолеть свой собственный страх.

Уровень: 2
Требования: Талант Ореол Власти
Склонности: Лидерство, Воля
Эффект: Персонаж может повлиять на союзников любого вида, не только подчиненных, с помощью специального использования Внушение Ужаса для навыка Командования (см 101 страницу). Влияние не должно представлять угроз и запугивания, но может быть воодушевляющими словами, ободрением, или явной непоколебимостью перед лицом страшных врагов.

Вдумчивый Анализ (Foresight)

Логика и анализ являются для персонажа инструментами, подобно потрохам и костям животного, используемым в гаданиях у суеверных масс. Путем тщательного рассмотрения всех возможных последствий и изучения всех доказательств и информации, персонаж может определить наилучший путь для достижения успеха.

Уровень: 2
Требования: Интеллект 30
Склонности: Интеллект, Знания
Эффект: Если персонаж потратить 10 минут на размышление

и анализ проблемы, он плучает бонус +10 к его следующей проверке Интеллекта или навыке, основанном на Интеллекте.

Ведение Цели (Lock On)

Этот персонаж известен остальным твердым взглядом и ужасающей способностью удерживать цель в прицеле, даже когда он спокойно уворачивается от атак, не моргнув и глазом от свистящих мимо стрел и мечей.

Уровень: 3

Требования: Восприятие 40, Талант Бдительность

Склонности: Нападение, Восприятие

Эффект: Персонаж может совершить Уворот в качестве Реакции, когда предпринимает Прицеливание или Дозор без потери преимуществ от этих действий.

Верховой Воин (Mounted Warrior)

Полученный опыт использования седла позволили персонажу эффективно учавствовать в верховом бою, двигаясь с ездовым животным подобно единому организму, вместо того чтобы бороться против него.

Уровень: 1

Требования: Навык Выживание +10, Стрелковый Навык 30 или Рукопашный Навык 30

Склонности: Рукопашный Навык или Стрелковый Навык, Нападение

Эффект: Когда персонаж получает этот талант, он выбирает специализацию, в зависимости от удовлетворения требований и Склонности, по которой он приобрел данный талант. Он уменьшает любые штрафы при совершении атак (рукопашных или стрелковых), будучи верхом на 10 за каждый раз, когда этот талант был приобретен.

Вивисектор (Field Vivisection)

Персонаж хорошо разбирается в кощунственной анатомии его врагов - нелюдей, и использует эти знания для максимальной эффекта, как в лаборатории, так и на поле боя.

Уровень: 2

Требования: Стрелковый Навык или Рукопашный Навык 40, Навык Запретные Знания (любая раса Нелюдей), Навык Медицина +10

Склонности: Стрелковый Навык / Рукопашный Навык, Знания

Эффект: Каждый раз, когда этот талант приобретен, персонаж должен выбрать специализацию, в соответствие со Склонностью и Требованиями, по которым он приобретал данный талант (Рукопашный или Стрелковый навык). При использовании Прицельного Выстрела при рукопашной или стрелковой атаке (в зависимости от специализации) против цели, для которой у него есть соответствующий навык Запретных Знаний (нелюдь), он может использовать навык Медицины для проверки, вместо Рукопашного или Стрелкового Навыка.

Вихрь Смерти (Whirlwind of Death)

Если персонажа окружили со всех строн, он наловчился совершать серию перемещений и ударов, нанося повреждения всем вокруг.

Уровень: 2

Требования: Рукопашный Навык 40

Склонности: Рукопашный Навык, Искусность

Эффект: Полудействием персонаж может совершить рукопашную Стандартную Атаку (224 страница) по противнику в рукопашной с ним, а также дополнительно по одной Стандартной Атаке тем-же оружием по каждому противнику, находящемуся также в рукопашной с персонажем (кроме первой цели), однако количество атак не может превышать БРН.

Владение Двумя Оружиями (+) (Two-Weapon Wielder)

Персонаж интенсивно тренировался, используя в каждой руке по оружию.

Уровень: 2

Требования: -

Склонности: Рукопашный Навык или Стрелковый Навык, Искусность

Эффект: Когда вооруженный двумя одноручными оружиями (рукопашными или стрелковыми), совершил атаку, потратив на нее Полудействие (Стандартная атака, Стремительная атака, Молниеносная атака для рукопашного оружия и Стандартная атака, Полуавтоматическая или Автоматическая очередь для стрелкового), он может совершить еще одну атаку, использующуюся за Полудействие (тот-же перечень) Свободным действием оружием во второй руке. В результате персонаж может атаковать за один раунд дважды, по разу каждым оружием.

Обе эти атаки считаются частью одного Полудействия, и обе проверки атаки получают штраф -20. Этот талант может быть получен дважды, каждый раз выбирая специализацию в оружии (рукопашное или стрелковое). Если персонаж приобрел оба таланта, он может также комбинировать рукопашное и стрелковое оружие. При приобретении для рукопашного оружия, талант считается со Склонностью Рукопашный Навык и Искусность, а для стрелкового - Стрелковый Навык и Искусность.

Внушение Ненависти (Inspire Wrath)

Ненависть персонажа настолько укоренилась в его существе, что он может вдохновить ту же ненависть и других.

Уровень: 2

Требования: Талант Ореол Власти

Склонности: Харизма, Лидерство

Эффект: Полным Действием персонаж может совершить проверку Обаяния для предоставления эффектов таланта Ненависть его подчиненным или окружающим. Успешная проверка предоставляет талант Ненависть (объект ненависти определяется оратором) слушателям до конца сцены. Слушатели могут сопротивляться речи персонажа (и избежать получения этого таланта) встречной проверкой Воли. Этот талант поздействует на число целей, десятикратно превышающее значение БХар персонажа, которое может быть увеличено талантом Ореол Власти до стократного значения БХар. Игрок и Мастер должны знать, что как только толпу обуяла бессмысленная ненависть и безумная злоба, последствия могут быть непредсказуемы и не всегда соответствовать ожиданиям персонажа.

Вскакивание (Leap Up)

Сочетание спортивных способностей и скорости позволяет персонажу вскочить на ноги практически в любых обстоятельствах.

Уровень: 1

Требования: Ловкость 30

Склонности: Ловкость, Общий

Эффект: Персонаж может встать Свободным действием.

Вспомнить Всё (Total Recall)

Медитация или врожденная особенность позволяет персонажу запоминать и вспоминать большие объемы информации.

Уровень: 1

Требования: Интеллект 30

Склонности: Интеллект, Знания

Эффект: Персонаж может автоматически запоминать тривиальные факты или части информации, которую он услышал в прошлом. Если необходимо вспомнить точную и подробную инфомацию, мастер может потребовать совершить успешную проверку Интеллекта.

Выбор Цели (Target Selection)

Персонаж хладнокровно выбирает свою жертву, и даже путаница боя не способна ему привести свое решение в исполнение.

Уровень: 3
Требования: Стрелковый Навык 50
Склонности: Стрелковый Навык, Искусность
Эффект: Персонаж может совершать выстрелы по противнику в рукопашном бою без штрафов. Также, если он совершает Прицеливание перед этим, он получает гарантированный шас не попасть по союзнику при промахе.

Выносливый (Hardy)

Стойкость персонажа позволяет ему довольно быстро залечивать раны.

Уровень: 2
Требования: Стойкость 40
Склонности: Стойкость, Защита
Эффект: Когда персонж получает медицинское лечение либо ему оказывается первая помощь, он восстанавливает здоровье так, будто он имеет Легкие повреждения, вне зависимости от тяжести его ранений.

Выход за Пределы (Push the Limit)

В ходе изучения практики или по чистой интуиции, персонаж знает о пределах своего скакуна, и знает, как подтолкнуть его за эти пределы. Хотя перенапряжение зверя может обеспечить большое преимущество в бою или преследовании, один неверный шаг может оказаться катастрофическим, ранив всадника.

Уровень: 3
Требования: Навык Выживание +10
Склонности: Восприятие, Подготовка
Эффект: Раз в раунд, персонаж может получить бонус +20 к проверке Выживания, при использовании ездового животного, однако если он провалит провеерку с 4 СтН или больше, совершите бросок 1d5 по таблице 7-18 Ударные Критические Эффекты - Ноги, на странице 239, и примените результат.

Выход за Рамки (Overkill)

Персонаж потратил достаточно времени в бою, чтобы знать, что некоторые существа не умирают, когда кажется, что это так. И когда имеешь дело с неизвестным лучше определить это наверняка, чем потом сожалеть.

Уровень: 3
Требования: Восприятие 40, Талант Стальные Мышцы
Склонности: Восприятие, Нападение
Эффект: Когда персонаж попадает стрелковой атакой, он может Реакцией совершить проверку (+0) Восприятия. Если она пройдена, он добавляет СтУ этой проверки к СтУ проверки Стрелкового Навыка данной атаки.

Героическое Вдохновление (Heroic Inspiration)

Этот персонаж является исключительно опытным специалистом и знает, что сказать, чтобы вдохновить его товарищей на подвиги, через мудрые слова, пламенную риторику или открытую провокацию, в зависимости от конкретного человека и ситуации.

Уровень: 1
Требования: Харизма 35, Командование
Склонности: Лидерство, Общение
Эффект: Один раз в ход персонаж может использовать Вдохновление (Специальное использование навыка Командования) за Полудействие, вместо Полного Действия, как обычно.

Гренадер (Grenadier)

Персонаж знает, что гранаты и другие взрывчатые вещества являются одними из самых эффективных способов быстро проредить орды противников.

Уровень: 1
Требования: Стрелковый Навык 35
Склонности: Стрелковый Навык, Искусность
Эффект: Когда персонаж промахивается при броске метательного оружия или оружия со свойством Взрыв, он может уменьшить дистанцию смещения на количество метров, равное половине его БСН.

Двойной Выстрел (Double Tap)

Персонаж тренировался для нанесения двух последовательных атак, используя траекторию первого выстрела для нанесения максимального вреда.

Уровень: 2
Требования: Талант Владение Двумя Оружиями
Склонности: Искусность, Нападение
Эффект: При нанесении второй стрелковой атаки в один ход по той-же цели, персонаж получает бонус +20 к этой атаке, если первая нанесла одно или несколько удачных попаданий.

Деликатный Допрос (Delicate Interrogation)

Правильные вопросы порой могут помочь лучше любого пыточного орудия, а порой допросы необходимо проводить так, чобы про них никто не узнал.

Уровень: 3

Требования: Харизма 50, Талант Скоординированный Допрос.

Склонности: Интеллект, Искусность

Эффект: Когда персонаж снижает Незаметность группыво время допроса, он уменьшает снижение Незаметности на 1d5 единиц. Если в результате уменьшение становится отрицательным, Незаметность группы повышается на 1.

Дикий Натиск (Wild Charge)

Порой бойцы используют для устрашения противника свою грубую силу в молниеносных атаках. Эти нападения редко кажуся дисциплинированными, но ярость солдата сполна окупает неувязки в тактике.

Уровень: 2

Требования: Сила 45, Талант Яростный Натиск

Склонности: Сила, Нападение

Эффект: Когда персонаж совершает Натиск против целей Размер которых меньше, чем его собственный, он может совершить Встречную проверку (+0) Силы в качестве Свободного Действия. Если он выигрывает в этой проверке, цель получает штраф -30 на попытки Увернуться или Парировать данную атаку.

Дрожь в Руках

Персонаж достаточно силен, чтобы стрелять из лука с усиленным и максимальным натяжением, испытывая лишь небольшую дрожь в руках.

Уровень: 1

Требования: Сила 35

Склонности: Сила, Искусность

Эффект: Персонаж снижает штраф за стрельбу из лука с усиленным и максимальным натяжением на 10.

Железная Воля (Iron Faith)

Вера персонажа является столь же непробиваемой, как и сталь, и она защищает его от неестественных демонических аур. Защищенный верой, он смотрит на потусторонние ужасы со спокойствием, на которое не способен любой другой человек.

Уровень: 3

Требования: Талант Железная Решимость

Склонности: Защита, Воля

Эффект: Персонаж обладает иммунитетом к эффектам черты Губительное Присутствие.

Железная Решимость (Iron Resolve)

Персонаж приучен к ужасам боя, зная, что он должен контролировать свой страх, чтобы противостоять противникам, которые угрожают его телу и душе. Столкнувшись с махинациями еретиков, угрозой жизни и здоровью, и даже потусторонними существами, персонаж и не помышляет о сдаче.

Уровень: 2

Требования: Талант Сопротивление (Страх), Талант Прожженый

Склонности: Защита, Воля

Эффект: После провала проверки на Страх или Подавление, персонаж может её перебросить со штрафом -10.

Живучий (Die Hard)

Из-за упрямства или сильной воле, но персонаж способен устоять на ногах при потере большого количества крови.

Уровень: 1

Требования: Воля 40

Склонности: Воля, Защита

Эффект: Когда персонаж должен получить уровень Усталости из-за Кровотечения, он может совершить проверку (+0) Воли. Если проверка пройдена, персонаж не плучает Усталость.

Заградительный огонь (Calculated Barrage)

Этот персонаж исключительно хорош в восприятии поля боя и выбирает только правильные места для ведения стрельбы с максимальным эффектом не только на тела врагов, но и на их моральное состояние.

Уровень: 1

Требования: Интеллект 35

Склонности: Стрелковый Навык, Знания

Эффект: Если персонаж совершает атаку из оружия со свойством Непрямое и если попадание происходит не далее чем в БИнт метрах от противника, тот должен совершить проверку (+20) Подавления.

Закаленная Душа (Hardened Soul)

Персонаж знает, что он должен принести в жертву своё собственное спасение для того, чтобы защитить человечество, но он должен противостоять скверне для как можно дольше. Через медитацию, самобичевание, молитву, силу воли, или даже колдовские обряды, персонаж способен отсрочить неизбежное.

Уровень: 2

Требования: Воля 35, 10 Очков Скверны

Склонности: Защита, Воля

Эффект: Когда персонаж должен получить Очки Скверны, он может получить только половину (с округлением вверх), а оставшееся количество заменить Очками Безумия.

Запредельная Скорость (Preternatural Speed)

Скорость персонажа позволяет проводить аналогии с косой самой Смерти, собирающей свою жатву на поле боя.

Уровень: 3

Требования: Рукопашный Навык 40, Ловкость 50

Склонности: Ловкость, Нападение

Эффект: Персонаж при совершении Натиска увеличивает дальность перемещения вдвое (таким образом, при БЛов 3 персонаж обычно перемещается до 9 метров при Натиске, а с данным талантом - на 18).

Засада (Ambush)

Тактика учит, что бой выиграть легко, если противник не знает, что он сражается. Персонаж принимает эту максиму к сердцу, стремясь всегда использовать элемент неожиданности и завершить бой прежде, чем он начнется.

Уровень: 1

Требования: Навык Скрытность

Склонности: Ловкость, Подготовка

Эффект: Когда персонаж атакует Не Ожидающую атаки цель, он наносит 1 дополнительного Урона за каждые 2 СтУ проверки Рукопашного или Стрелкового навыка, после первой.

Защитник (Guardian)

Некоторые персонажи развивают почти фанатичное чувство лояльности к своим товарищам и даже готовы отдать свою собственную жизнь, чтобы защитить других.

Уровень: 2

Требования: Ловкость 40

Склонности: Ловкость, Защита

Эффект: Используя Реакцию, персонаж может потратить Очко Судьбы, а также заменить все свои Действия в следующем раунде, чтобы поменяться местами с союзником в 2 метрах от

него, если существует такая физическая взможность. Персонаж становится новой целью для атак, заявленных по первоначальной цели.

Знаменосец (Relic Bearer)

В любой армии присутствует знаменосец, и быть знаменосцем армии - огромная честь. Но даже в армии помимо знаменосцев есть особо выдающиеся солдаты, которым доверяют, помимо знамен, нести армейские реликвии, которые включают в себя такие предметы, как остатки почитаемых правителей и воинов, фрагменты их древнего снаряжения. Одной из обязанностей бойцов является поддержание боевого духа солдат и достойнейшим из них часто разрешается нести реликвию в виде символа гордости и победы.

Уровень: 3

Требования: Влияние 40, Навык Академические знания (Религия) +20

Склонности: Харизма, Общение

Эффект: Персонаж удостаивается почетного звания Знаменосца и получает в свое распоряжение определенное Мастером знамя или иную реликвию. Пока персонаж демонстрирует это знамя, все союзники в радиусе 30 метров получают бонус +20 к првоеркам на сопротивление Страху и Подавлению, также как и проверкам на сопротивление Скверне или Безумию. При этом, потеря знамени это огромный позор. Если персонаж теряет знамя или позволяет ему быть уничтоженным, он немедленно теряет все оставшиеся Очки Судьбы для этой сессии, и перестает получить какую-либо выгоду от этого таланта. Для того, чтобы извлечь выгоду из этого таланта снова, персонаж должен вернуть или восстановить знамя.

Знаток Нелюдей (Xenosavant)

В своем исследовании и преследовании нелюдей, персонаж стал хорошо разбираться в способах и формах бесчисленных рас, угрожающих человечеству.

Уровень: 2

Требования: Навык Запретные Знания (любая раса Нелюдей) +20

Склонности: Интеллект, Знания

Эффект: Персонаж может пытаться пройти любую проверку навыка Запретных Знаний (Нелюдь), которому он не обучен, как проверку нетренированного навыка.

Имперский Командир (Imperial Commander)

Благодаря многолетнему опыту некоторые люди становятся приняты как братья по оружию со стороны каждой фракции и отряда, которой они служат.

Уровень: 3

Требования: Харизма 45, Воля 40

Склонности: Харизма, Лидерство

Эффект: Персонаж никогда не страдает штрафов из-за незнания правил поведения в войсках и проверкам Взаимодействия с солдатами. Это включает в себя все войска, лояльные персонажу. Когда командир командует войсками из разных родов войск или стран, он получает бонус +20 к любым проверкам Командования для поддержания порядка в войсках.

Инженер-Оружейник (Weapon-Tech)

Персонаж очень хорошо изучил свое оружие и может на короткое время повысить его разрушительный потенциал.

Уровень: 1

Требования: Механика +10, Интеллект 40

Склонности: Интеллект, Техника

Эффект: Один раз в бой персонаж может Свободным действием усилить свое оружие следующих классов: Имперское или Артефактное оружие. Таким образом он увеличивает урон и бронебойность оружия на БИнт до конца раунда.

Калечащий Удар (Crippling Strike)

Персонаж может наносить свои удары именно там, где они наносят наибольший вред.

Уровень: 2

Требования: Рукопашный Навык 50

Склонности: Рукопашный Навык, Искусность

Эффект: Если персонаж рукопашной атакой наносит Критический Урон, Урон увеличивается на 2.

Кающийся Чародей (Penitent Psyker)

Чародеев ненавидят и избегают повсеместно, и даже те, кто служат инквизиторам, часто борются с их проклятием. Является ли чародей изгоем, или даже жрецом, чья вера осуждает его способности, такой человек может развить в себе способность действовать как своего рода магический молниеотвод, жертвующий свой собственной плотью для того, чтобы защитить своих союзников от магических воздействий.

Уровень: 2

Требования: Магический Уровень, Талант Сильный Духом, Воля 40

Склонности: Магия, Защита

Эффект: Когда чародей или его союзник в 10 метрах становится целью заклинания, чародей может получить любое количество уровней Усталости. За каждый уровень Усталости цель получает бонус +10 к любой Встречной проверке на сопротивление заклинанию или проверке Избежания эффектов заклинания. Если цель при проверке на сопротивление или избежания на кубах получила дубль, чародей вызывает Магическое Проявление, как если бы он использовал заклинание.

Ключ от Толпы (Clues from the Crowds)
Часто трудно извлечь информацию из групп людей, так как их численность помогает держать язык за зубами и является неплохим поводом не отвечать на вопросы персонажа. Персонаж знает, как можно найти подход к данной группе людей.
Уровень: 1
Требования: Харизма 30
Склонности: Общий, Общение
Эффект: Раз в день персонаж может перебросить результат проверки на получение информации у группы людей.

Коварный Выпад (Assassin Strike)
Природная ловкость персонажа и его грациозные движения придают ему образ посланника смерти для противников.
Уровень: 3
Требования: Ловкость 40, Навык Акробатика
Склонности: Рукопашный Навык, Подготовка
Эффект: После совершения рукопашной атаки, персонаж может совершить проверку Акробатики (+0), если она пройдена, персонаж может переместиться на дистанцию его Половинного Движения Свободным действием. Он может совершить такое передвижение единожды в раунд и противники не получют возможность совершить по нему Свободную Атаку.

Колдовство в Доспехах
Благодаря священным символам или еретическим рунам, персонажу становится проще сплетать заклинания в доспехах.
Уровень: 3
Требования: Сила 35, Ловкость 35, элитная роль Жрец или Колдун Хаоса
Склонности: Воля, Магия
Эффект: Ограничение доспеха на Сотворения заклинаний увеличивается на 30 при сотворении заклинаний Священных знаний или Темных Знаний (Хаос).

Команда (Double Team)
Персонаж имеет навыки действия в паре с союзником для эффективного сражения с противниками.
Уровень: 1
Требования: -
Склонности: Общий, Нападение
Эффект: Когда персонаж получает Численное Превосходство над оппонентом, он получает дополнительный бонус +10 к своему Рукопашному навыку. В случае, если оба персонажа имеют данный талант, то каждый из них получает дополнительный бонус +10. Эти бонусы добавляются к стандартному бонусу за Численное Превосходство (см. страницу 229).

Контратака (Counter Attack)
Персонаж способен отводить оружие противника так, чтобы иметь возможность атаковать самому.
Уровень: 2
Требования: Рукопашный Навык 40
Склонности: Рукопашный Навык, Защита
Эффект: Один раз в ход, после успешного Парирования атаки противника, персонаж может совершить Стандартную атаку в качестве Свободного дейтвия по атаковавшему персонажу оружием, которым он совершал Парирование. Персонаж получает штраф -20 на данную атаку.

Крепкое Тело (Sound Constitution)
Уровень: 1
Требования: -
Склонности: Стойкость, Общий
Эффект: Персонаж получает дополнительную единицу Здоровья. Можно приобретать этот талант дважды за каждую единицу БСт персонажа. Приобретение данного таланта необходимо записывать следующим образом: при приобретении трижды - Крепкое Тело (3) и т.д.

Лабиринт Разума (MentalMaze)
Благодаря гибкому разуму, этот персонаж разработал систему психической защиты от вторжения, которое использует не не только силу воли, но и его хитрость.
Уровень: 3
Требования: Интеллект 35, Талант Сильный Духом
Склонности: Защита, Интеллект
Эффект: Если персонаж совершает успешную Встречную проверку Воли против действия заклинания (противника, или его собственного), он может потратить Очко Судьбы, чтобы добавить дополнительные СтУ в размере его БИнт.

Лексикограф (Lexographer)
Много лет вчитываясь в пыльные фолианты и изучая древние руины, и, возможно, даже общаясь лицом к лицу с нелюдями, Персонаж стал экспертом в расшифровке неизвестных доселе, или позабытых языков, а также языков нелюдей.
Уровень: 2
Требования: Навык Знание Языков (любой) +20
Склонности: Интеллект, Знания
Эффект: Персонаж может использовать любую проверку Лингвистики, даже если он не получил необходимую Специализаацию, совершая её как проверку без тренировки.

Лицо в Толпе (Face in a Crowd)
Порою персонажу необходимо незаметно преследовать члена культа для нахождения логова. В результате тренировок персонаж может буквально сливаться с местными жителями, не вызывая подозрений у своей жертвы.
Уровень: 2
Требования: Харизма 35, Талант Ключ от Толпы
Склонности: Харизма,Общение
Эффект: При слежке в городских условиях персонаж может использовать его Харизму вместо Ловкости при проверке навыка Скрытности.

Любимый Ветрами (Favoured by the Warp)
Уровень: 3
Требования: Воля 35
Склонности: Воля, Магия
Эффект: Когда персонаж совершает проверку по Магическим Проявлениям (страница 196), и до тех пор, пока он не подвергается Губительным Проявлениям, он может совершить еще один бросок и выбрать, какой результат он будет применять.

Магическая Блокировка (Warp Lock)
Персонаж научился быстро разрывать связь с магией, чтобы избежать её пагубного воздействия.
Уровень: 2
Требования: Магический Уровень, Талант Сильный Духом, Воля 50
Склонности: Воля, Магия
Эффект: Один раз в игровую сессию персонаж может проигнорировать результат Магического Проявления (в том числе Губительного Проявления, страница 196), полностью отменив его последствия. Из-за стооль быстрого прерывания контакта с ветрами магии персонаж получает 1d5 Энергитического урона в голову (не снижается броней и стойкостью), а также персонаж не может до начала своего следующего хода раунда сотворять и поддерживать заклинания.

Магический Посредник (Warp Conduit)
Огромный магический потенциал персонажа позволяет ему справляться с неимоверным потоком магической силы.
Уровень: 2
Требования: Магический Уровень, Талант Сильный Духом, Воля 50
Склонности: Воля, Магия
Эффект: При Прорыве (страница 194), но до совершения проверки на сотворение заклятий, персонаж может потратить очко судьбы, чтобы добавить 1d5 к используемому Магическому Уровню заклинания. Создание заклинания такой огромной силы опасно, поэтому персонаж добавляет +30 к проверкам на Магическое Проявление, который он совершает при использовании этого таланта.

Мастер Боя (Combat Master)
Меч персонажа,кажется,повсюду,что позволяет останавливать настиск огромного количества врагов в ближнем бою.
Уровень: 2
Требования: Рукопашный Навык 30
Склонности: Рукопашный Навык, Защита
Эффект: Противники не получают бонусов за Численное Превосходство над персонажем.

Мастер Двух Оружий (Two-Weapon Master)
Персонаж приобрел мастерство при обращении оружием в каждой руке, что делает его смертоносным в ближнем бою и на коротких дистанциях.
Уровень: 3
Требования: Ловкость 45, Талант Амбидекстрия, Стрелковый Навык 40 или Рукопашный Навык 40, Владение Двумя Оружиями (любое Рукопашное, любое Стрелковое)
Склонности: Искусность, Нападение
Эффект: Если персонаж вооружен двумя одноручными оружиями (например пистолет или меч в каждой руке), он игнорирует штраф -20 за Сражение Двумя Оружиями (страница 228).

Мастер Меча (Blademaster)
Мастерство владения клинком персонажа не знает себе равных.
Уровень: 3
Требования: Рукопашный Навык 30, Талант Тренировка с Оружием (любое Рукопашное)
Склонности: Рукопашный Навык, Искусность
Эффект: При использовании любого клинкового оружия, включая мечи и топоры, персонаж может перебрасывать одну неудавшуюся атаку в раунд.

Мастерство (+) (Mastery)
Персонаж является мастером в избранном навыке.
Уровень: 3
Требования: Уровень 4 выбранном навыке
Склонности: Интеллект, Знания
Эффект: Персонаж может потратить очко судьбы чтобы пройти проверку навыка автоматически, если сложность проверки +0 или легче. Количество СтУ будет равняться его бонусу характеристики, на которой основывается данный навык. Этот талант можно брать несколько раз, каждый раз выбирая новый навык.

Медитация (Meditation)
Персонаж овладел свим телом и его реакциями с помощью практики медитативных техник, останавливая ненужные функции и предоставляя себе возможность освежить тело и ум.
Уровень: 1
Требования: -
Склонности: Воля, Знания
Эффект: Успех при проверке Воли и десять минут медитаций без перерыва позволяют сниять один уровень Усталости.

Металлический Шквал (Storm of Iron)
При столкновении с крупными скоплениями врагов на поле боя, персонаж создает неостановимую бурю огневой мощи, и даже самый безрассудный противник не сможет устоять.
Уровень: 2
Требования: Стрелковый Навык 45, Талант Тренировка с Оружием (любое Стрелковое)
Склонности: Стрелковый Навык, Нападение
Эффект: Когда персонаж наносит Урон по цели полуавтоматической или автоматической очередью, он может перераспределить дополнительные попадания по иным целям в пяти метрах от первоначальной, вместо двух, как обычно.

Меткий Стрелок (Marksman)
Твердая рука и орлиное зрение позволяют персонажу вести огонь с любой дистанции.
Уровень: 2
Требования: Стрелковый Навык 35
Склонности: Стрелковый Навык, Искусность
Эффект: Расстояние больше не проблема, персонаж не получает штрафов к стрелковым атакам на Дальнюю и Предельную дистанцию.

Методический Уход (Methodical Care)
Этот персонаж делает все от него зависящее чтобы убедиться, что его товарищи не умирают на операционном столе. Хотя ни один медик не может спасти каждого пациента, этот персонаж способен сохранить жизнь многих.
Уровень: 2
Требования: Интеллект 40, Талант Тугой Шов
Склонности: Интеллект, Знания
Эффект: Когда один из пациентов персонажа должен получить урон от проваленной проверки Длительного Ухода (Специальное Использование Медицины), персонаж снижает этот урон на его БИнт.

Молитва Осуждения (Litany of Condemnation)
Сталкиваясь с ужасами в виде Демонов и мерзких мутантов, даже грозные воины часто колеблются. По этой причине проповедники обучаются, чтобы разжечь пламя ненависти против этих противников и солдаты могли укрепить своё мужество.
Уровень: 1
Требования: Воля 40, Навык Академические знания (Религия) +10
Склонности: Воля, Общение
Эффект: Персонаж получает три дополнительные СтУ, когда

он успешно проходит проверку Внушения Ужаса (Специальное Использование навыка Командование) для сопротивления влиянию Демонов, мутантов и прочих порождений Хаоса.

Молниеносная Атака (Lightning Attack)

Скорость атаки персонажа не знает себе равных, так что он может наносить несколько ударов в одно мгновение.
Уровень: 3
Требования: Талант Стремительная Атака
Склонности: Рукопашный Навык, Искусность
Эффект: Персонаж может совершать Молниеносную атаку (страница 222).

Мощный Выстрел (Mighty Shot)

Персонаж знает уязвимые места в любом доспехе и на теле человека, имея возможность наносить невероятные повреждения каждым выстрелом.
Уровень: 3
Требования: Стрелковый Навык 40
Склонности: Стрелковый Навык, Нападение
Эффект: Персонаж добавляет половину БСН (с округлением вверх) к урону, наносимого стрелковыми атаками.

Мстительный Защитник (Vengeful Protector)

Люди порой образуют прочные узы преданности и лояльности по отношению товарищам, иногда рассматривая их скорее как семью, чем как братьев по оружию. Когда эти товарищи страдают, они мгновенно прилагают все свои силы и ярость на тех, кто может нанести ущерб их товарищам.
Уровень: 2
Требования: Рукопашный Навык 45, Сила 45
Склонности: Сила, Нападение
Эффект: Когда союзник в радиусе 10 метров получает Критический Урон, нанесенный противником, персонаж увеличивает Урон, который он наносит в рукпашных атаках на X до конца сцены, где X - значение черты Размер персонажа.

Мягкое Приземление (Catfall)

Гимнастические способности и природный баланс позволяет падать с больших высот без вреда.
Уровень: 1
Требования: Ловкость 30
Склонности: Ловкость, Подготовка
Эффект: Персонаж автоматически уменьшает эффективную дистанцию падения на число метров, равное его БЛов, игнорируя это расстояние, как если бы его не существовало. Он также добавляет +20 к проверкам Акробатики при специальном использовании Акробатики для спрыгивания с большой высоты.

На Страже (Vigilant)

Этот персонаж имеет острый глаз, и может держать мелкие детали на виду, не теряя из виду всю картину боя, даже в напряженных ситуациях. Благодаря этой способноси, он может подготовить себя к ловким маневрам, не мешая себе вести огонь по цели.
Уровень: 1
Требования: Восприятие 35
Склонности: Нападение, Восприятие
Эффект: Когда персонаж совершает Дозор, он может использовать Восприятие вместо Ловкости в соответствующей Встречной проверке при определении того, кто будет действовать первым, он, или его противники.

Не в Мою Смену! (Don't You Die on Me!)

Персонаж является опытным медиком, отказываясь признать потерю товарища по оружию, не обращая внимание на пессимистические слова его товарищей.
Уровень: 3
Требования: Талант Методический Уход
Склонности: Интеллект, Знания
Эффект: Когда союзник умирает от Кровотечения или в результате провала проверки Характеристики, персонаж имеет шанс вдохнуть жизнь в товарища, погибшему не более чем БИнт раундов назад. В это время, если персонаж находится в контакте с его «мертвым» товарищем, он может потратить Очко Судьбы и совершить проверку (-30) Медицины, чтобы попытаться его реанимировать. Данная проверка займет Полное Действие и он должен потратить Очко Судьбы каждый раз, пытаясь откачать союзника. Если он приуспел в одной из этих проверок, он возвращает убитого с того света. Воскрешение персонажа не избавляет того от всех эффектов и состояний, которые у него были до смерти, таких как утрата конечностей или Урона Характеристикам.

Невероятная Сила

Персонаж может похвастать огромной силой и способен использовать даже огромное оружие подобно пушинке.
Уровень: 3
Требования: Сила 50
Склонности: Сила, Стойкость
Эффект: Персонаж может игнорировать свойство оружия Громоздкое и Несбалансированное, а также увеличивает ограничение ловкости для носимой брони на 10.

Невидимый Снайпер (Stealth Sniper)

Этот персонаж знает ценность скрытности даже после того, как бой был начат и раздались первые выстрелы.
Уровень: 2
Требования: Навык Скрытность +10
Склонности: Стрелковый Навык, Подготовка
Эффект: Когда персонаж совершает Стандартную или Прицельную стрелковую атаку против цели, от которой у него есть Укрытие или он является Скрытым, он может совершить встречную проверку (+0) Скрытности против Восприятия любого противника, который видел или слышал выстрел. Если проверка пройдена, персонаж считается скрытым от врагов.

Мастер может изменять сложность проверки в зависимости от условий или способностей противников.

Невооруженный Специалист (Unarmed Specialist)

Во время своих тренировок, персонаж сделал свое тело не менее опасным, чем любое холодное оружие.
Уровень: 2
Требования: Талант Амбидекстрия, Ловкость 35, Рукопашный Навык 35
Склонности: Сила, Нападение
Эффект: Персонаж получает черту Смертоносное Естественное Оружие (страница 135) и считается вооруженным, даже если сражается против противника, вооруженного холодным оружием . Сражаясь голыми руками, персонаж также может перебросить урон, наносимый своими атаками.

Негде Скрыться (Nowhere to Hide)

Острое зрение персонажа позволит найти уязвимые места в любом укрытии.
Уровень: 1
Требования: Восприятие 30
Склонности: Восприятие, Нападение
Эффект: Когда персонаж попадает стрелковой атакой по укрытию (страница 229), персонаж игнорирует количество очков Брони укрытия, равное СтУ при данной атаке. Если атака не требует совершения проверки, персонаж игнорирует единицу Брони.

Неизбежное Попадание (+) (Inescapable Attack)

Персонаж может буквально предугадывать поведение его противника в бою.
Уровень: 2
Требования: Стрелковый Навык 40 или Рукопашный Навык 40, Восприятие 35
Склонности: Рукопашный Навык или Стрелковый Навык, Искусность
Эффект: Данный талант предполагает специализацию на рукопашные атаки или стрелковые. После совершения удачной атаки одного из следующих видов: Безумная атака, Прицельная атака, Натиск, Стандартная атака или Оглушающая атака, персонаж накладывает штраф -10 за каждую СтУ атаки на попытку Избежать эту атаку (Парирование или Уклонение) вплоть до 10 СтУ.

Ненависть (+) (Hatred)

Группа людей, организация или целая раса в прошлом чем-то навредили персонажу, вызывая его гнев.
Уровень: 2
Требования: -
Склонности: Рукопашный Навык, Общение
Эффект: При сражении с данной фракцией персонаж получает бонус +10 к рукопашному навыку, однако ему также и непросто будет сбежать из битвы или сдаться ненавистным врагам, так что для этого ему придется сделать проверку (+0) его Воли. Проверка не нужна только если персонаж понимает, что продолжать бой - самоубийственно, его отряд находится в меньшинстве или персонаж дезориентирован.

Неостановимый Натиск (Unstoppable Charge)

Опытные всадники - настоящие мастера войны, часто могущие закончить бой с одним, решающим натиском. Эти бойцы полностью используют не только свой собственный навык, чтобы поразить своих врагов, но и грубую мощь их скакунов, чтобы сокрушить их противников.
Уровень: 2
Требования: Рукопашный Навык 40, Навык Выживание +10
Склонности: Подготовка, Рукопашный Навык
Эффект: Когда персонаж совершает рукопашные атаки как часть Натиска или Сокрушительного Натиска (Специального Действия Верховой Езды), его атаки приобретают свойство Колящее (Х), где Х - половина его БРН (округление ввех) (смотрите страницу XXX Верховой Бой). В дополнение, когда персонаж совершает Сокрушающий Натиска (Верхове Специальное Действие), он наносит дополнительыний урон в размере БСил его скакуна.

Непримечательный (Unremarkable)

Ничего в лице персонажа просто не запомнинается в памяти людей. Персонаж может легко слиться с толпой или выдать себя за простого обывателя.
Уровень: 1
Требования: -
Склонности: Общий, Общение
Эффект: Попытки вспомнить внешность персонажа или найти его в толпе получают штраф-20. Также персонаж получает бонус +20 к проверкам Обмана чтобы убедить кого-то, что они никогда не видели и не встречали его раньше, или если он пытается казаться безвредными и обычным. Естественно, это талант не работает, если персонаж носит отличительные одежды, доспехи или уникальное вооружение.

Несокрушимая Вера (Adamantium Faith)

Персонаж попывал в стольжарких битвах и повидал насктолько чудовищные картины, которые могли бы покалечить слабых духом, что стал спокойно относиться к подобным ужасам.
Уровень: 3
Требования: Талант Прожженый, Сопротивление (Страх), Воля 45
Склонности: Воля, Защита
Эффект: Персонаж может вычесть его БВол из количества СтН проваленной проверки на Страх или Подавление. Если кличество СтН становится равным нулю или меньше, считается что персонаж прошел проверку с одной СтУ.

Несущий Смерть (+) (Deathdealer)
Персонаж способен наносить свои атаки в уязвимые места и стыки в броне.
Уровень: 3
Требования: Стрелковый Навык 45 или Рукопашный Навык 45
Склонности: Восприятие, Искусность
Эффект: Когда этот талант взят, персонаж выбирает специализацию, соответствующую характеристике, на основе которой он его приобрел (Рукопашный или Стрелковый Навык). Когда персонаж наносит атакой Критический урон, он добавляет к нему свой БВос.

Неубиваемый (Never Die)
Воля персонажа настолько сильна, что она поможет устоять на ногах даже в такие моменты, когда его тело на это не способно.
Уровень: 3
Требования: Воля 50, Стойкость50
Склонности: Стойкость, Защита
Эффект: Персонаж может потратить очко судьбы чтобы в течение одного боя игнорировать все эффекты критического урона, усталости и оглушения. Данный талант не снижает получаемый урон, однако позволяет эффективно сражаться в бою. Если персонаж выжил в бою, в конце боя все нанесенные эффекты будут дейстовать как обычно.

Неутомимый (Tireless)
Благодаря грубой силе, закаленной воле или крайней физической устойчивости, этот персонаж способен сражаться дальше даже после серьезного истощения без существенной потери эффективности.
Уровень: 2
Требования: Стойкость 40, Воля 35
Склонности: Стойкость, Воля
Эффект: Персонаж игнорирует штраф -10 ко всем проверкам из-за Усталости. Он по-прежнему получает остальные эффекты от Усталости как обычно.

Низкий Профиль (Hull Down)
Персонаж помнит о врагах во время боя, осторожно управляя его скакуном в каждый момент времени, чтобы представить более узкий силуэт для всех нападающих, а также принимая лучшее преимущество любой пересеченной местности, чтобы получить укрытие.
Уровень: 3
Требования: Навык Выживание +10
Склонности: Ловкость, Подготовка
Эффект: Когда персонаж в бою совершает действия с подтипом Перемещение, его зверь считается имеющим черту Размер на один меньше для определения модификаторов атак и получения выгоды от укрытия до начала следующего хода.

Обезоруживание (Disarm)
Персонаж может вырвать оружие из рук оппонента при помощи приема или грубой силы.
Уровень: 1
Требования: Ловкость 30
Склонности: Рукопашный Навык, Защита
Эффект: Полным действием персонаж может совершить встречную проверку против Рукопашного навыка с его оппонентом, находящимся в ближнем бою. Если персонаж победил, противник вынужден бросить оружие на землю. Если проверка пройдена с тремя и более СтУ, персонаж может выхватить оружие из рук противника.

Образованный
Персонаж научился писать и читать на известном ему языке, что может заметно выделить его на фоне простых обывателей.
Уровень: 2
Требования: Интеллект 35, Навык Знание Языков (x)
Склонности: Интеллект, Общий
Эффект: Персонаж получает возможность читать и писать на известном ему языке. При этом, данный талант имеет специализацию, так что для того, чтобы научиться писать на каждом известном ему языке, персонажу потребуется взять данный талант несколько раз. Также этот талант позволяет совершать проверки Знания Языка, когда требуются навыки чтения.

Обряды Изгнания (Rites of Banishment)
В бою против демонов, персонаж читает молитвы и заклинания против Демона, призывая богов изгнать эту мерзость обратно, откуда она пришла. Эти святые слова нарушают захват демону в материальной вселенной, ослабляя его физическую форму.
Уровень: 2
Требования: Навык Общие Знания (Религия) +10 или Навык Запретные Знания (Демоны)
Склонности: Нападение, Воля
Эффект: Один раз в раунд, за Полудействие персонаж может прочитать молитвы и литании, на сопротивление силам демонов. До конца его следующего хода все Демоны в радиусе его удвоенного БВол получают штраф -10 на проверки Воли.

Обширные Знания (Infused Knowledge)
Персонаж выделяется обширными познаниями во многих сферах, возможно, виной тому не просто его любознательность, но и магическое вмешательство.
Уровень: 3
Требования: Интеллект 40, Навык Знание (любое)
Склонности: Интеллект, Знания
Эффект: Персонаж получает все Общие и Академические знания на первом уровне, потому как он знает понемногу обо всем. Также он получает одну СтУ к любой пройденной проверке Общих или Академических знаний благодаря своей подготовке.

Один на Один (One-on-One)
Персонаж является мастером боя один на один. Не отвлекаясь на нескольких противников, он борется на пределе своих сил, нанося множество ударов и не пропуская ни один.
Уровень: 2
Требования: Рукопашный Навык 40
Склонности: Искусность, Рукопашный Навык
Эффект: При сражении с единственным противником в рукопашную, персонаж получает дополнительные СтУ при успешных проверках Рукопашного Навыка, в размере половины его БРН (с округлением вниз).

Озарение (Flash of Insight)
Несмотря на неуклонное применение логики и тщательного анализа, некоторые загадки остаются неразгаданными, но вдохновение может прийти из внешних источников, таких как гадание на кофейной гуще, обнаружение образа из струйки дыма костра или даже делая прямые призывы к богам за советом. Персонаж позволяет своим мыслям плавать свободно ицепляться за любые сигналы высших сил, что порой позволяет найти разгадку там, где её и быть не может.
Уровень: 3
Требования: Интеллект 40, Талант Связи, Талант Скоординированный Допрос
Склонности: Восприятие, Знания
Эффект: Персонаж может потратить Очко Судьбы чтобы получить подсказку от Мастера о дальнейших действиях, которые смогут помочь в решении проблемы.

Око Возмездия (Eye of Vengeance)

Иногда персонаж готов приложить все свои силы для того, чтобы максимально быстро и эффективно уничтожить противника.

Уровень: 3

Требования: Стрелковый Навык 50

Склонности: Стрелковый Навык, Нападение

Эффект: Прежде чем совершать стрелковую Стандартную атаку, персонаж может потратить очко Судьбы. Если он так поступает, он добавляет количество СтУ к Урону и Бронебойности данной атаки.

Окончательное Правосудие (Final Judgement)

Персонаж имеет большой опыт в жестокой расправе над противниками, и отточил эти навыки для достижения максимального эффекта на поле боя, как для мотиввции своих союзников, так и для внушения ужаса в сердца своих врагов.

Уровень: 3

Требования: Харизма 45, Талант Ореол Власти, Талант Точный Убийца (любое Стрелковое)

Склонности: Стрелковый Навык, Лидерство

Эффект: Один раз за сцену боя после убийства противника стрелковой атакой персонаж может потратить Очко Судьбы и совершить проверку (+0) Командования. Если она успешна, все его союзники в 10 метрах получают бонус пятикратного значения СтУ к следующей проверке Стрелкового или Рукопашного Навыка, которую они совершат до конца сцены, а все противники в радиусе 10 метров получат штраф, равный пятикратному значению СтУ к следующей проверке Рукопашного или Стрелкового Навыка, которую они совершат до конца сцены.

Оплот Веры (Bulwark of Faith)

Вера персонажа это его щит и меч. Он наполнен праведным рвением, так что он Демоны страдают от ослепительного света его веры.

Уровень: 2

Требования: Воля 45, Талант Железная Воля

Склонности: Защита, Воля

Эффект: Когда персонаж проходит проверку на Страх против Демона, этот Демон полуает 1 Энергитического урона с игнорированием Стойкости и Брони за каждую СтУ при прохождении этой проверки.

Опытный Всадник (Skilled Rider)

Часто, лучший способ победить еретика с беспощадной скоростью, и поэтому многие персонажи широко используют ездовых животных. Если персонаж использует скакуна, он чувствует его подобно продолжению своего собственного тела, или у него есть необходимый опыт, чтобы мгновенно приспособиться к диковинным ездовым животным, найденных в дикой природе.

Уровень: 1

Требования: Навык Выживание +10

Склонности: Ловкость, Подготовка

Эффект: Когда персонажу необходимо удержаться в седле, он совершает проверку Ловкости (+10). Если проверка пройдена, персонаж может либо удержаться в седле, либо безопасно спрыгнуть на землю, приземлившись на ноги. В дополнение, один раз в раунд персонаж может Свободным Действием оседлать либо спрыгнуть со скакуна.

Ореол Власти (Halo of Command)

Персонаж посвятил себя управлению другими, умело используя кнут и пряник на огромных скоплениях людей.

Уровень: 3

Требования: Харизма 40, Воля 40

Склонности: Харизма, Лидерство

Эффект: Когда персонаж поздействует на НИП с помощью социальных или лидерских навыков (Очарование, Командование или Запугивание), он может воздействовать на количество целей, равных 100 х БХар, а не 10 х БХар, как обычно.

Орудие Его Воли (Instrument of His Will)

Персонаж разит Демонических врагов святой яростью, его удары смертоносны, словно руководимы рукой самого императора. Вера и ненависть представляет истинную угрозу Демоном, а не физическая сила или оружие.

Уровень: 3

Требования: Воля 50

Склонности: Нападение, Воля

Эффект: После совершения успешной атаки по Демону (в том числе и заклинанием), персонаж может потратить Очко Судьбы для того чтобы увеличить урон от его первого попадания этой атаки на его удвоенный ББвол. Этот урон игнорирует Броню и Стойкость цели.

Оружейная Интуиция (Weapon Intuition)

Имея годы опыта, персонаж может быстро выявить механизмы стрельбы и баланс даже самых странных орудий, независимо от его происхождения.

Уровень: 3

Требования: Талант Тренировка с Артефактным Оружием (любой)

Склонности: Интеллект, Искусность

Эффект: Персонаж снижает штраф за владение оружием, с которым он не тренирован, на 10.

Основы Обслуживания (Initiated Maintenance)

Этот персонаж овладел основами технического обслуживания

для всех видов оружия в арсенале.
Уровень: 1
Требования: Навык Общие Знания (Кузнецы) +10
Склонности: Стрелковый Навык, Техника
Эффект: Оружие персонажа Заклинивает только при 100 на броске, а Перегревается только при результатах 96-100.

Острая Интуиция (Keen Intuition)
Персонаж научился замечать вещи, которые обычно не бросаются в глаза обывателям, будь то засада, тихая беседа переговорщиков или скрытый в густой листве капкан.
Уровень: 1
Требования: Интеллект 35
Склонности: Восприятие, Общение
Эффект: После провала проверки Внимательности персонаж может перебросить результат со штрафом -10.

Отбивающий Выстрелы (Deflect Shot)
Оружие персонажа двигается с такой скоростью,что он может отклонить метательное оружие и выстрелы из примитивных орудий.
Уровень: 2
Требования: Ловкость 50
Склонности: Рукопашный Навык, Защита
Эффект: Когда персонаж держит наизготовку рукопашное оружие, он прибавляет свой БРН к ОБ всех частей тела (даже не имеющих броню) при получении Урона от попаданий, нанесенных стрелковым оружием со свойством Примитивное или Метательным оружием.

Отринуть Ведьмовство (Deny the Witch)
Персонаж может использовать свою силу духа для создания защиты своего тела и разума от влияния магии.
Уровень: 2
Требования: Воля 35
Склонности: Воля, Защита
Эффект: Персонаж может использовать свою Волю чтобы Избежать магической рукопашной или стрелковой атаки. Если заклинание действует по площади, то персонажу нет необходимости перемещаться, вместо этого просто считается что он воспротивился эффекту.

Отчаянная Стойкость (Desperate Strength)
Многие воины способны призвать,казалось бы,неестественный силы, когда смерть нависает над ними. Ярость раненого персонажа особенно страшена. Движимый отчаянием, даже самый обессиленый воин может опираться на запасы ужасающей мощи.
Уровень: 3
Требования: Стойкость 50, Талант Берсерк
Склонности: Стойкость, Защита
Эффект: Когда персонаж Тяжело Ранен, он получает черты Неестественная Сила (1) и Стойкость (1) (или увеличивает значение на +1, если уже имеет данные черты). Когда персонаж получает Критический Урон, он увеличивает значение этих черт дополнительно на +1. Персонаж расчитывает свой порог для того, чтобы считаться Тяжело Раненым на основе его БСт, до того как черта будет получена.

Охотник на Ведьм (Witch Finder)
Для того,чтобы искоренить ведьму,мага и колдуна,Инквизитор или персонаж должен быть в состоянии обнаружить и следовать по следу чародея. Хотя некоторые сами могут быть чародеями, или могут воспользоваться их услугами, другие тренируют свои чувства и ум,чтобы обнаружить даже тончайшие следы магической деятельности.
Уровень: 2
Требования: Навык Запретные Знания (Магия) +10, Воля 45
Склонности: Знания, Восприятие
Эффект: Персонаж получает навык Магической чувствительности на уровне 1, даже если он не чародей. Учитывайте, что он по-прежнему не может тратить опыт, чтобы получить дополнительные уровни данного навыка.

Охотник на Демонов (Daemonhunter)
В течение многих лет опыта и многочисленных встреч,которые бы подорвали здравомыслие и душу более слабого человека, персонаж оттачивал свои способности, чтобы раскрыть и уничтожить Демона везде, где это можно найти. Он узнает следу Демона повсюду, и его праведный гнев гарантирует, что его удары уничтожат противника.
Уровень: 2
Требования: Запретные Знания (Демоны), Воля 40
Склонности: Нападение, Воля
Эффект: Персонаж может перебрасывать проваленные проверки Внимательности и Магической чувствительности для обнаружения Демонов. В дополнение, их атаки против Демонов имеют свойство Испытанное (3).

Памятный Знак (Trademark Item)
Персонаж обладает определенным предметом, весьма характерным для его персоны. В то время как этот предмет, скорее всего, помогает ему внушать окружающим трепет, доверие или страх, подтверждая его браваду, пламенные речи или просто улучшая репутацию персонажа.
Уровень: 3
Требования: Харизма 40, Навык Командование +10
Склонности: Харизма, Общение
Эффект: Когда этот талант приобретен, персонаж должен выбрать предмет, который будет использоваься в качестве Памятного Знака. Это может быть предмет, который уже есть у персонажа, или, по решению Мастера, персонаж сможет его получить без необходимости совершения проверки Снабжения. Пока у персонажа имеется этот Памятный Знак и его видят окружающие, он получает дополнительные СтУ ко всем проверкам Взаимодействия со своими сослуживцами и определенными группами людей, на усмотрение Мастера. Один раз в сцену он может совершить проверку (-10) Командования Свободным Действием. Персонаж весьма привязан к своему Памятному Знаку, и должен пройти проверку (+0) Воли, чтобы добровольно отказаться от него, даже перед лицом угрожающей жизни опасности. Если Памятный Знак каким-то образом потерян или уничтожен, персонаж может выбрать новый после соответствующего периода траура, по решению Мастера.

Паранойя (Paranoia)
Персонаж знает, что опасность таится за каждым углом, и что любой нанесет свой подлый удар, как только он потеряет дительность.
Уровень: 2
Требования: -
Склонности: Восприятие, Подготовка
Эффект: Персонаж получает бонус +2 к броскам Инициативы и Мастер должен совершать скрытные проверки Восприятия персонажа для поиска скрытых угроз. Ценой этой вечной бдительности является раздражительный нрав и неспособность расслабиться.

Пародист (Mimic)
Мутации, обучение, или врожденные способности позволяют персонажу точно имитировать чужой голос.
Уровень: 1
Требования: -
Склонности: Харизма, Общение
Эффект: Для успешной имитации персонаж должен изучить речевые закономерности намеченной цели, по крайней мере, один

час и говоить с ней на одном языке. Персонаж не может точно копировать голос нелюдя из-за разницы в физиологии и тонких сложностей большинства чужеродных языков. Слушатели должны пройти проверку -10 Подозрительности, чтобы раскрыть обман. Обман автоматически считается проваленным, если слушатель может четко видеть персонажа.

Пламенная Речь (Thunderous Castigation)

Наиболее рьяные воины-жрецы никогда не вступают в драку молча, вкладывая их презрение и ненависть к врагам в пламенную речь. Таков их пыл и их ярость, что враги будут сокрушены еще до того, как по ним попадет первая стрела праведной ненависти.

Уровень: 3

Требования: Навык Академические знания (Религия) +20, Навык Командование +20

Склонности: Харизма, Лидерство

Эффект: Персонаж может произнести пламенную речь противникам в качестве Сободного действия сразу после определения Инициативы, совершив проверку (-20) Командования. Если проверка пройдена, противники считают персонажа имеющим черту Страх (1) до конца боя. Значение черты Страх увеличивается на 1 за каждые 3 СтУ после первой, до максимума в Страх (3).

Пламенное Очищение (Cleanse and Purify)

Персонаж твердо верит в очистительную силу огняи всякий должен быть сожжен, чтобы их скверна не распространялась.

Уровень: 2

Требования: Воля 35, Талант Тренировка с Оружием (Огненное)

Склонности: Нападение, Воля

Эффект: Если персонаж поопадает атакой оружием с Огненным свойством, противник получает штраф -20 к его проверке Ловкости для избежания возгорания. В дополнение, если персонаж вызывает Праведную Ярость при использовании оружия с Огненным свойством, цель автоматически загорается.

Подвиг (Feat of Strength)

Чудовищная сила персонажа помогала ему в многочисленных битвах. Там, где другой солдат может попытаться сформулировать план или найти разумное решение, этот персонаж просто удвоит свои усилия в надежде решить проблему грубой силой.

Уровень: 3

Требования: Сила 45, Талант Стальные Мышцы

Склонности: Нападение, Сила

Эффект: Персонаж может потратить Очко Судьбы чтобы получить черту Неестественнаая Сила (X) или увеличить значение данной черты на X до конца текущего хода, где X - это значение, не превышающее его БСил. В конце его хода он получает количество уровней Усталости, равное использованному значению X.

Подрывник (Modify Payload)

Во многих отрядах есть один человек, который всегда возится со взрывчаткой, тонкой настройки их боеспособности. Эти люди, как правило, достаточно опытны в своем деле. В конце концов, те, кто недостаточно талантлив, уже давно обратился в прах.

Уровень: 1

Требования: Механика

Склонности: Интеллект, Техника

Эффект: При использовании гранаты, ракеты или снаряда, имеющего свойство Взрывное или Дымовое, персонаж может совершить проверку (+0) Механики для специального использования Взрывотехники. Если проверка пройдена, оружие увеличивает Урон (если оно его имело) и свойство Взрывное или Дымовое на 1, плюс 1 за каждые три СтУ после первой. Если проверка провалена на количество СтН, превышающее его БИнт, он детонирует устройство в руках немедленно.

Полиглот (Polyglot)

Персонаж обладает врожденной способностью извлекать информацию из неизвестных языков и может понять некоторые детали, используя эту интуитивную способность.

Уровень: 1

Требования: Интеллект 40, Харизма 30

Склонности: Интеллект, Общение

Эффект: Персонаж может совершать проверки Знания Языков чтобы понимать наиболее простую информацию, которую ему сообщает носитель чужого языка, даже если персонаж им не владеет. Талант не предоставляет персонажу знаний о языке и не позволяет ему говорить на этом языке, так что ему придется совершать проверку со штрафом -20 за нетренированный навык, если он захочет понять больше, чем самую простую информацию.

Порвать на Колочки! (Tear 'em Ter Bits!)

По-настоящему взбешеный персонаж это страшная сила. Враги, которые попадают под его гнев редко чувствуют боль дольше пары мгновений, хотя их выжившие товарищи, вероятно, помнят эту жуткую сцену до конца своей жизни.

Уровень: 3

Требования: Сила 50

Склонности: Сила, Нападение

Эффект: Один раз в сцену, когда персонаж наносит Урон от Праведной Ярости при рукопашной атаке, нанося при этом урона больше, чем Здоровье цели, он может потратить Очко Судьбы, чтобы убить своего врага исключительно чудовищным образом. Враг может быть буквально разорван ударами персонажа, или расчленены каким-либо другим страшным проявлением силы. Персонаж получает черту Страх (2) против всех врагов, которые были свидетелями этой дикой расправы до конца сцены.

Посол Человечества (Ambassador Imperialis)

То ли от службы в караване, или имея дело с наемниками иных рас на пограничных землях, персонаж имеет опыт работы с чуждой культурой, потому он в состоянии избежать бестактности, которая могут так легко привести переговоры к кровопролитию.

Уровень: 2

Требования: Харизма 35, Интеллект 35

Склонности: Восприятие, Общение

Эффект: Персонаж снижает любой штраф при проверках на Взаимодействие с представителями иных рас на 20. В дополнение, раз в сцену, он может перебросить проваленную проверку Взаимодействия с такими НИП.

Праведный Удар (Righteous Blow)

Персонаж является инструментом божественного гнева. В бою, сомнения не имеют места в его сознании и милосердие не держит власть над его сердцем, ведь для еретиков искупление состоит лишь в смерти.

Уровень: 3

Требования: Стрелковый Навык 45 или Рукопашный Навык 45 или Воля 45

Склонности: Нападение, Воля

Эффект: Когда персонаж вызывает Праведную Ярость атакой или заклинанием с 3 и более СтУ при проверке на эту атаку или Сотворение, он может произвести два броска на урон и выбрать наивысший результат.

Превосходное Обслуживание (Perfected Maintenance)

Теперь персонаж может поддерживать обслуживание своего оружия на значительно более высоком уровне, если он имеет

достаточно времени, чтобы производить соответствующие обряды со своим снаряжением.
Уровень: 2
Требования: Навык Общие Знания (Кузнецы) +20, Талант Основы Обслуживания
Склонности: Стрелковый Навык, Техника
Эффект: Один раз в сессию персонаж может совершить проверку (+0) Механики за Полное Действие чтобы улучшить один из свих предметов. Если проверка будет успешна, предмет получает качество на один уровень выше текущего до конца сессии, плюс один уровень за каждую СтУ после первой (до Превосходного качества).

Превосходный Врачеватель (Superior Chirurgeon)

Продвинутые медицинские тренировки позволяют персонажу врачевать плоть очень эффективно, позволяя избегать потерь на поле боя. Обучение позволило персонажу крайне эффективно пользоваться медицинскими инструментами и поддерживающими веществами и наркотиками, предоставляя союзникам огромное преимущество.
Уровень: 3
Требования: Навык Медицина +10
Склонности: Интеллект, Подготовка
Эффект: Персонаж получает бонус +20 на все проверки Медицины. При оказании Первой Помощи, персонаж игнорирует штрафы за Тяжелое Ранение и получает штраф -10 при исцелении Критических повреждений.

Презрение к Смерти (Abiding Resilience)

Движимый ненавистью к своим врагам, лояльностью по отношению к своим союзникам, или явной гордостью, персонаж отказывается умирать, пока его миссия не будет завершена.
Уровень: 3
Требования: Стойкость 40
Склонности: Стойкость, Защита
Эффект: Когда персонаж использует Очко Судьбы чтобы восстановить Здоровье, он посстанавливает 1d5+БСт (вместо 1d5, как обычно) Здоровья и снимает 1 уровень Усталости.

Прием (Takedown)

Уровень: 1
Требования: -
Склонности: Рукопашный Навык, Нападение
Эффект: При совершении Стандартной атаки или Натиска, персонаж может заявить что он совершает Прием. После этого персонаж совершает проверку Рукопашного Навыка как обычно, используя все стандартные модификаторы. Если персонаж попадает и наносит как минимум 1 единицу урона (после вычитания стойкости и брони), повреждение не наносится, а вместо этого противник должен совершить проверку на Стойкость (+0) или будет Оглушен на 1 раунд и Сбит с Ног. В дополнение, при Оглушающей атаке персонаж не получает штраф -20 к его Рукопашному Навыку.

Призыв Кающегося (Urge the Penitent)

Неудача в бою является грехом, с победой в качестве единственного возможного отпущения. Самые преданные слуги не принимают никаких признаков слабости в их плоти или духа в качестве стимула, чтобы удвоить свои усилия.
Уровень: 3
Требования: Навык Командование +10, Навык Академические знания (Религия)
Склонности: Харизма, Общение
Эффект: Персонаж получает бонус +10, когда он перебрасывает проваленную проверку за Очко Судьбы. Он может потратить Реакцию, чтобы предоставить этот бонус союзнику, тратящему Очко Судьбы на переброс проваленной проверки в радиусе видимости и дистанции, на которой он может слышать персонажа.

Прикрытие (Cover-Up)
Даже малейший шепот о присутствии персонажей поблизости может спугнуть затаившихся врагов. Для того, чтобы пресечь данные шепотки, персонажи вынуждены использовать связи и рычаги давления.
Уровень: 2
Требования: Интеллект 35
Склонности: Интеллект, Знания
Эффект: С разрешения Мастера, персонаж может снизить свое Влияние на 1, чтобы получить взамен 1d5 Незаметности.

Прожженый (Jaded)
Персонаж побывал во многих землях и видел вещи, которые бы свели с ума простого обывателя.
Уровень: 1
Требования: Воля 40
Склонности: Воля, Защита
Эффект: В ситуациях, где персонаж может получить очки Безумия или должен проходить проверки на Страх, например при виде жестокого убийства, жуткого зверя или чудовищной сцены бойни, персонаж не получает данные штрафы. Однако, он по прежнему должен проходить проверки при виде Демонов, либо чего-то иррационального, за гранью мира смертных.

Противник (+) (Enemy)
В противовес таланту Союзник (страница 130), персонаж имеет плохую репутацию в определенном круге лиц или организации.
Уровень: 1
Требования: -
Склонности: Общий, Общение
Эффект: Персонаж получает дополнительный штраф -10 к тестам на Харизму и Влияние на данную фракцию (чем может пользоватсья Мастер для усложнения жизней персонажей). В отличие от остальных талантов, для получения Противника не нужно тратить очки опыта и он не может быть изучен никаким способом. Вместо этого, Мастер может «вознаградить» им персонажей в ходе приключений, когда они совершат определенный сюжетный поступок. Избавиться от этого таланта также можно только если персонажи по сюжету смогут искупить свою вину перед фракцией.
Данный талант может быть получен несколько раз, каждый раз изменяя фракцию, которая относится к игрокам недружелюбно, а также и внутри фракции, увеичивая с каждым уровнем размер штрафа. Подобным образом можно отразить отношение любой фракции к игроку, насколько сильна их ненависть к персонажам. Данный талант для одной фракции не может накладывать штраф более чем на 100 (а значит, его нельзя получить более десяти раз, что записывается как Противник (Фракция 1-10)).

Пугающий Голос (Disturbing Voice)
Голос персонажа особенно зловещ или угрожающ, в результате чего другие его опасаются.
Уровень: 1
Требования: -
Склонности: Харизма, Общение
Эффект: Персонаж получает бонус +10 ко всем проверкам Запугивания, ооднако также он плучает штраф -10 к проверкам, основанным на Харизме, когда общается в манере, не предполагающей угроз (например, с детьми, животными или пугливыми личностями). Также он получает бонус +10 к проверкам при Внушении Ужаса (специальное использование навыка Командования).

Разрушительный Натиск (Devastating Assault)
Ярость персонажа позволяет ему наносить невероятно быстрые атаки.
Уровень: 2
Требования: Рукопашный Навык 35
Склонности: Рукопашный Навык, Нападение
Эффект: Один раз в ход, после нанесения попадания Безумной атакой, персонаж может совершить еще одну Буземную атаку еще раз Свободным действием по той-же цели, а теми-же бонусами и штрафами, что и при первой атаке.

Рожденный в Седле (Hotshot Pilot)
Когда ситуация требует этого, всадник выходит за пределы его способностей, демонстрируя впечатляющие подвиги маневрирования. Этот опыт также научил персонажа, как оправиться от ошибки, которая могла бы стать фатальной для менее опытного персонажа, пытающегося совершать подобные маневры.
Уровень: 2
Требования: Навык Выживание +10 или Навык Управление +10, Ловкость 35
Склонности: Ловкость, Подготовка
Эффект: Когда персонаж совершает успешную проверку Выживания при управлении ездовым животным, он может получить 1 уровень Усталости, чтобы добавить к ней количество СтУ, равное половине его БЛов. Если он провалил данную проверку, он может получить 1 уровень Усталости, чтобы уменьшить количество СтН на его БЛов, до минимума в 1.

Рукопашник (Pugilist)
В то время как разумный будет стоят в стороне от боя и использовать стрелковое оружие, в большинстве случаев даже ему придется воевать в ближнем бою. Некоторые бойцы предпочитают отточить свои рукопашные навыки, даже если им придется сражатсья голыми руками.
Уровень: 1
Требования: Сила 30
Склонности: Нападение, Сила
Эффект: Персонаж может совершить Финт в качестве Свободного Действия при совершении безоружных Стандартных или Безумных Атак. В дополнение, он мжет совершать Прицельную Атаку за Полудействие при совершении безоружных атак.

Рывок (Sprint)
Персонаж способен перемещаться с огромной скоростью.
Уровень: 3
Требования: -
Склонности: Ловкость, Подготовка
Эффект: Когда он совершает Полное Движение, он может переместиться дополнительно на количество метров, равное его БЛов. Дополнительно, при Беге он может удвоить дистанцию перемещения, однако, если он так поступает, в следующий свой ход он получит 1 уровень Усталости

Самобичевание (Flagellant)
Персонаж знает, что боль очищает, и регулярно истязает свою плоть, чтобы искупить свои грехи.
Уровень: 1
Требования: Воля 30
Склонности: Нападение, Стойкость
Эффект: За Полное Действие персонаж может произвести самобичевание, получая 1d5-2 Уровня Усталости (как минимум 1).Также он получает бонус +10 к проверкам воли для сопротивления Страху, Подавлению, заклинаниям или получению Скверны в течение одного часа или до конца сцены. Во время действия таланта, если персонаж также имеет талант Берсерк, он может Свободным Действием войти в состояние Берсерка.

Свободное Прицеливание (Independent Targeting)

Персонаж преуспел в тренировках стрельбы по нескольким мишеням с невероятной скоростью.

Уровень: 2

Требования: Стрелковый Навык 40

Склонности: Стрелковый Навык, Искусность

Эффект: Когда персонаж ведет стрельбу из двух оружий частью одного действия (например, талантом Владение Двумя Оружиями), ему нет нужды выбирать цели в 10 метрах друг от друга.

Связи (Contact Network)

Персонаж имеет столь огромную сеть связей,рычагов давления и договоренностей,что может достать что угодно и где угодно.

Уровень: 2

Требования: Талант Прикрытие, Интеллект 35

Склонности: Харизма, Лидерство

Эффект: Персонаж может использовать свою Харизму вместо Влияния для получения Снабжения (страница 142).

Священное Пламя (Sacred Flame)

Огонь - сильная метафора к благочестию Бога; она сжигает все примеси,оставляя лишь то,что необходимо,чтобы выжить. Некоторые описывают хорошую исповедь как «пламенную», так как она сжигает грех благочестивых слушателей. Этот персонаж принимает эту метафору буквально,оттачивая свое мастерство с огнем таким образом, что его товарищи вполне могли увидеть, как его чистое выражение любви к Богу порою граничит с опасной одержимостью легковоспламеняющимися веществами.

Уровень: 3

Требования: Воля 40, Талант Пламенное Очищение

Склонности: Нападение, Воля

Эффект: Персонаж вызывает Праведную Ярость при результате 9 и 10 на броске урона при использовании оружия со свойством Огненное.

Сила Веры (Strength in the Creed)

Для ревностного проповедника и послушного солдата нет больше утешения,чем молитва. Самый преданный среди воинов может черпать силу из слов молитв.

Уровень: 3

Требования: Профессия Проповедник или 10 Очков Безумия

Склонности: Воля, Нападение

Эффект: Когда персонаж тратит Очко Судьбы, чтобы получить бонус +10 к проверке, он получает дополнительно бонус +10 (до +20).

Сильный Духом (Strong Minded)

Разум персонажа позволяет ему сопротивляться воздействию магии.

Уровень: 2

Требования: Воля 30, Талант Сопротивление (Заклинания)

Склонности: Воля, Защита

Эффект: Персонаж может перебрасывать проваленные проверки на Волю против заклинаний, воздействующей на разум. Этот талант не работает против физических сил и магии, имеющей физический эффект, например Удар или Бросок.

Скоординированный Допрос (Coordinated Interrogation)

Персонаж имеет хорошую подготовку для эффективного допроса самых закоренелых молчунов, порой используя для этого помощь союзников.

Уровень: 2

Требования: Сила 40 или Воля 40, Талант Ключ от Толпы, Навык Допрос

Склонности: Интеллект, Общение

Эффект: Персонаж получает бонус +10 на все проверки Допросов, а также дополнительно +5 за каждого персонажа, помогающего в допросе и имеющего данный талант. Данный бонус добавляется к обычному бонусу за помощь союзников (страница 25).

Следопыт (Surefoot Wayfinder)

Некоторые по своей природе более склонны к дикой природе,чем прочие люди, так как они приходят из самых разнообразных мест с большим числом различных условий окружающей среды. Люди, которые посвящают себя навыкам разведки и выслеживания получают большое преимущество при движении по пересеченной местности и легко обнаруживают детали, которые ускользают от менее опытного взора.

Уровень: 2

Требования: Выживание +10

Склонности: Восприятие, Подготовка

Эффект: Персонаж игнорирует штрафы к его перемещению по труднопроходимой местности, однако штрафы при перемещении по горящему дому по-прежнему могут быть применимы, в зависимости от решения Мастера. Также персонаж может перебрасывать проверки Выслеживания (Специальное Использование Выживания) один раз в сессию.

Смертельный Удар (Killing Strike)

Персонаж может наносить невероятно точные атаки,которые не способен будет избежать его противник.

Уровень: 2

Требования: Рукопашный Навык 50

Склонности: Рукопашный Навык, Нападение

Эффект: В начале каждого своего хода персонаж может за очко судьбы сделать свои рукопашные атаки неизбежными, так что против них нельзя будет совершить проверку на Уворот или Парирование. Все остальные способы избежать атаки по-прежнему применимы.

Смерть Служит Праведным (Death Serves the Righteous)

Персонаж является законченным убийцей, и кажется что время замедляется, когда он держит цель в прицеле. Каждым нажатием на курок он обрывает жизнь своего врага.

Уровень: 3

Требования: Стрелковый Навык 50, Талант Точный Убийца

Склонности: Стрелковый Навык, Нападение

Эффект: Один раз в боевую сцену персонаж может потратить Очко Судьбы, чтобы заменить 1 на Уроне стрелковой атаки на 10. При этом данная атака вызовет Праведную Ярость.

Смешанная Риторика (Stirring Rhetoric)

Этот персонаж может сделать прямое и личное обращение к товарищам, используя такие слова, что каждый считает их бращенными конкретно к нему, неимоверно вдохновляясь подобным отношением и загораяь пламенной речью.

Уровень: 3

Требования: Харизма 45, Талант Героическое Вдохновление

Склонности: Харизма, Общение

Эффект: Один раз в сессию при использовании Вдохновления (Специальное Использование навыка Командование) персонаж может потратить Очко Судьбы. Если он так делает, все союзники, на которых воздействует эта проверка получают дополнительный бонус +5 к их следующей проверке навыка или характеристики за каждую СтУ при проверке Командования (до максимума в +30).

Снайпер (Crack Shot)

Персонаж может находить уязвимые места на телах врагов и загонять снаряды там,где они будут наносить больше вреда.
Уровень: 2
Требования: Стрелковый Навык 50
Склонности: Стрелковый Навык, Искусность
Эффект: Если персонаж стрелковой атакой наносит Критический Урон, Урон увеличивается на 2.

Сокрушающий Натиск (Thunder Charge)

Персонаж бросается в бой, используя свое тело как дополнительное оружие,так что его яростный натиск способен отправить противника в полет,либо сбить его с ног.
Уровень: 3
Требования: Сила 50
Склонности: Сила, Нападение
Эффект: Когда персонаж совершает Натиск, все противники на его пути должны совершить встречную проверку Силы. Каждый, кто её проваливает Сбивается с Ног. После отработки этих проверок, персонаж продолжает свой Натиск как обычно.

Сокрушение Оружием

Персонаж наносит удары оружия с такой страшной силой,что способен сокрушать даже крепостные стены. Что зачастую вредит этому самому оружию.
Уровень: 2
Требования: Сила 45
Склонности: Сила, Нападение
Эффект: Персонаж может наносить удары двуручным рукопашным оружием с невероятной силой, добавляя к урону дополнительный бросок 1d10, однако оружие будет считаться сломанным не на 96 и больше, как обычно, а на 81 и больше. Данный бросок на урон нельзя перебросить любым образом и он не вызывает Праведную Ярость.

Сокрушительный Удар (Crushing Blow)

Персонаж способен сосредоточить на атаке всё свое тело.
Уровень: 3
Требования: Рукопашный Навык 40
Склонности: Рукопашный Навык, Нападение
Эффект: Персонаж может добавлять к наносимому рукопашными атаками урону половину его БРН (с округлением вверх).

Сопротивление (+) (Resistance)

Прошлое, тренировки, полученный опыт или упрямство позволили персонажу заработать сопротивляемость к определенным воздействиям.
Уровень: 1
Требования: -
Склонности: Стойкость, Защита
Эффект: При каждом приобретении данного таланта, необходимо выбрать специализацию. Персонаж получает бонус +10 при проверках на сопротивление эффекту данного типа. Мастеру может понадобиться обоснование, благодаря которому персонаж смог приобрести данную устойчивость.

Союзник (+) (Peer)

В противовес таланту Противник, персонаж имеет хорошую репутацию в определенном круге лиц или организации.
Уровень: 1
Требования: Харизма 30
Склонности: Харизма, Общение
Эффект: Персонаж получает дополнительный бонус + 10 к тестам на Харизму и Влияние на данную фракцию (чем может пользоватсья Мастер для облегчения жизни персонажей). В отличие от остальных талантов, для получения Союзника не нужно тратить очки опыта и он не может быть изучен никаким способом. Вместо этого, Мастер может вознаградить им персонажей в ходе приключений, когда они совершат определенный сюжетный поступок. Избавиться от этого таланта также можно только если персонажи по сюжету смогут испортить отношение с фракцией.
Данный талант может быть получен несколько раз, каждый раз изменяя фракцию, которая относится к игрокам дружелюбно, а также и внутри фракции, увеичивая с каждым уровнем размер бонуса. Подобным образом можно отразить отношение любой фракции к игроку, насколько сильно их уважение к персонажам. Данный талант для одной фракции не может предоставлять бонус более чем на 100 (а значит, его нельзя получить более десяти раз, что записывается как Союзник (Фракция 1-10)). В дополнение, когда персонаж получает данный талант, он увеличивает свое Влияние на 1.

Стальная Челюсть (Iron Jaw)

Персонаж явно может похвастать крепким черепом: его не вырубишь даже молотом!
Уровень: 1
Требования: Стойкость 40
Склонности: Стойкость, Защита
Эффект: Всякий раз, когда персонаж подвергается эффекту Оглушения, он может сделать проверку (+0) на Стойкость как Свободнjt действие, чтобы проигнорировать эффект.

Стальные Мышцы (Bulging Biceps)

В то время как более слабый человек мог быть отправлен в полет по отдачи тяжелого оружия, телосложение персонажа позволяет ему устоять на ногах и с легкостью наносить удары довольно крупным оружием без потерь в скорости.
Уровень: 2
Требования: Сила 45
Склонности: Сила, Нападение
Эффект: Персонаж может вести из Тяжелого оружия Полуавтоматическую или Автоматическую стрельбу без

необходимости его установки, а также не получает штраф -30 за стрельбу на весу. Персонаж может получать преимущество от хвата двумя руками, при использовании оружия со свойством Полуторное одной рукой, а при владении Громоздким оружием, вместо этого считает его Несбалансированным. Также, если персонаж использует специальное применение Атлетики (страница 98) для переноски большего веса, для прохождения этого теста он получает бонус +20.

Стальные Нервы (Nerves of Steel)

Долгие годы на поле боя позволяют персонажу сохранять спокойствие, в то время как вокруг происходит кромешный ад.
Уровень: 2
Требования: -
Склонности: Воля, Защита
Эффект: Персонаж может перебрасывать проваленные проверки Воли для избежания или избавления от эффекта Подавления. В дополнение, персонаж побывал в жарких боях и потому получает бонус +10 к Воле при сопротивлении Запугиванию.

Стальные Руки

Персонаж невероятно силен и способен стрелять из лука с максимальным натяжением, не испытывая дрожи в руках.
Уровень: 2
Требования: Сила 40, Талант Дрожь в Руках
Склонности: Сила, Подготовка
Эффект: Персонаж не получает штрафа за стрельбу из лука с усиленным и максимальным натяжением.

Стена Щитов (Shield Wall)

Персонаж является мастером щитового боя. Отказавшись от наступательных способностей второго оружия или преимуществ дальнего боя, он доказывает превосходство этим древним и почетным боевым стилем. Его щит, кажется, всегда в правильном положении, чтобы блокировать удар своего противника, оставляя его цель открытой для неизбежного удара.
Уровень: 3
Требования: Талант Амбидекстрия, Рукопашный Навык 40
Склонности: Защита, Рукопашный Навык
Эффект: Будучи вооруженным щитом, персонаж может перебрасывать одну проваленную проверку Избежания при Парировании в раунд.

Страдание - Удел Еретиков (Suffer Not the Work of Heretics)

Некоторые удовлетворены мертвыми еретиками у их ног, но и для многих других, этого не достаточно, пока все, что он сотворил, не будет уничтожено. Посвящая себя к этому идеалу, персонаж научился разрушать творения своих самых ненавистных врагов.
Уровень: 3
Требования: Талант Ненависть (любой), Профессия Проповедник или 20 Очков Безумия
Склонности: Воля, Нападение
Эффект: При атаках по целям, к которым есть талант Ненависть, а также их строениям и сооружениям персонаж увеличивает Бронебойность на БВол. Если при этом персонаж использует талант Внушение Ненависти, он также предоставляет бонус всем, на кого подействовал данный талант.

Стрельба от Бедра (Hip Shooting)

Персонаж настолько хорошо владеет стрелковым оружием, что способен вести огонь на бегу.
Уровень: 2
Требования: Стрелковый Навык 40, Ловкость 40
Склонности: Стрелковый Навык, Искусность
Эффект: Полным действием персонаж может пройти расстояние его Полного Передвижения и совершить одиночную стрелковую атаку. Атака может быть только одиночным выстрелом, так что персонаж не может вести полуавтоматический или автоматический огонь. Персонажи с талантом Владение Двумя Оружиями может использовать талант Подвижный Стрелок для совершения двух одиночных выстрелов, если у него есть стрелковое оружие в каждой руке.

Стремительная Атака (Swift Attack)

О скорости владения оружием персонажа слагают легенды.
Уровень: 2
Требования: Рукопашный Навык 30
Склонности: Рукопашный Навык, Искусность
Эффект: Персонаж может наносить Стремительную атаку (страница 225).

Стремление к Мести (Aspire to Vengeance)

Хотя смерть не является трагедией в глазах некоторых людей, они обязаны отомстить за каждого павшего воина. Некоторые среди духовенства держат этот принцип в особо высоком приоритете, используя чувства солдат для увеличения их эффективности.
Уровень: 2
Требования: Рукопашный Навык 40, Воля 40
Склонности: Харизма, Нападение
Эффект: Когда персонаж или его союзники в 50 метрах погибают от действий противников, персонаж впадает в ярость. До конца сцены он увеличивает Урон, наносимый Праведной Яростью на 3.

Строгость (Orthoproxy)

Часть мозга персонажа была удалена или повреждена, а возможно тому виной мутация или заклинание, но это позволяет ему игнорировать психическое напряжение.
Уровень: 1
Требования: -
Склонности: Воля, Техника
Эффект: Персонаж получает бонус +20 к провекам Воли против контроля разума и допросов. Однако, он не может понимать шутки.

Творческий Убийца (Creative Killer)

Этот персонаж видит всё как потенциальное оружие, и может убить почти всем, что он может взять в руки. Хотя его товарищи, вероятно, считают его сноровку в лучшем случае подозрительной, лишь немногие из них будут это комментировать по понятным причинам.
Уровень: 2
Требования: Талант Уличный Боец
Склонности: Интеллект, Нападение
Эффект: Когда персонаж атакует импровизированным оружием, он использует следующий профиль оружия, вместо стандартного: Рукопашное; 1d10−1 У; Бр 0; Несбалансированное.

Телохранитель (Bodyguard)

Персонаж готов отдать жизнь за своих союзников или командиров, прикрывая их своим телом от атак противников.
Уровень: 1
Требования: Ловкость 35
Склонности: Ловкость, Защита
Эффект: После успешно нанесенной атаки по его союзнику, персонаж может использовать Реакцию, чтобы переместиться на его дистанцию Половинного Движения, чтобы встать между атакующим и союзником. Данная атака отрабатывается по персонажу, вместо первоначальной цели. Если атака нанесена в рукопашной, персонаж также может попытаться применить Парирование как часть данной Реакции.

Темная Душа (Dark Soul)
Является ли это проявлением силы воли, целеустремленной преданность своему долгу, или благословение какой-то темной силы, внутренняя скверна персонада остается внешне невидимой. Без видимых проявлений мутаций, персонаж продолжает нести своё дело.
Уровень: 3
Требования: Талант Закаленная Душа, 20 Очков Скверны
Склонности: Стойкость Воля
Эффект: Если персонаж должен совершить проверку по сопротивлению мутации в результате увеличения Очков Скверны, он может решить автоматически пройти проверку, но получить Пагубу, а также 1d10 Очков Скверны.

Точный Убийца (+) (Precision Killer)
Взгляд, рука и оружие персонажа действуют воедино, добиваясь невероятной точности его атак.
Уровень: 2
Требования: Стрелковый Навык 40 или Рукопашный Навык 40
Склонности: Стрелковый Навык/Рукопашный Навык, Искусность
Эффект: Когда этот талант взят, персонаж выбирает специализацию, соответствующую характеристике, на основе которой он его приобрел (Рукопашный или Стрелковый Навык). При использовании рукопашной или стрелковой (в зависимости от специализации) Прицельной Атаки (страница 219) он не получает штраф -20.

Тренировка с Артефактным Оружием (+) (Exotic Weapon Training)
Персонаж обучался использовать невероятно редкое и высокомощное оружие, которым мало кто способен владеть эффективно.
Уровень: 2
Требования: -
Склонности: Интеллект, Искусность
Эффект: Данный талант необходим для возможности использования конкретного оружия (указывается в описании оружия). В отличие остальных талантов тренировки с оружием, данный талант позволяет использовать не класс оружия, а конкретный его тип. При этом, нужно учитывать, что, например, для владения Тяжелым Артефактным оружием, персонажу необходимо иметь талант владения тяжелым оружием, а также талант владения данным типом артефактного оружия.

Тренировка с Оружием (+) (Weapon Training)
Уровень: 1
Требования: -
Склонности: Общий, Искусность
Эффект: Персонаж может использовать всё оружие следующих классов: Пистолет, Базовое, Рукопашное, Метательное, Тяжелое, выбирая специализацию при приобретении таланта. Если персонаж использует оружие, которым он не владеет благодаря этому таланту, он получает штраф -20 к любой проверке по Рукопашному или Стрелковому навыку.
Персонаж может использовать Тяжелое оружие без штрафа, если имеет оба таланта: И Тренировка с оружием выбранной группы, и Тренировка с оружием (Тяжелое).
Талант может быть взят несколько раз, каждый раз выбирая специализацию. Существуют следующие типы оружия: арбалеты (стрелковое), древоковое (рукопашное), луки (стрелковое), метательное (универсальное), мечи (рукопашное), огнеметное (стрелковое), пороховое (стрелковое), топоры (рукопашное), тяжелое (стрелковое), ударное (рукопашное), цепы (рукопашное), щиты (рукопашное).

Трудная Мишень (Hard Target)
Персонаж имеет опыт маневрирования и ухода с линии вражеского огня, так что по нему практически невозможно попать!
Уровень: 2
Требования: Ловкость 40
Склонности: Ловкость, Защита
Эффект: Когда персонаж бежит или совершает Натиск, противники получают штраф -20 к стрелковым атаком по нему до начала его следующего хода.

Тугой Шов (Swift Suture)
Этот персонаж знает, что если даже небольшая рана будет кровоточить, это приведет к скверным последствиям, и ловко зашивает и стягивает все открытые раны, будь то порезы, ожоги или даже торчащие наружу кости.
Уровень: 1
Требования: Навык Медицины
Склонности: Искусность, Интеллект
Эффект: Когда персонаж успешно проходит проверку Первой Помощи (Специальное Использование Медицны), онтакже заканчивает эффект Кровотечения, если он был у пациента.

Тяга к Жизни (True Grit)
Персонаж может себе позволить отмахнуться от ран, которые бы свалили простых смертных.
Уровень: 3
Требования: Стойкость 40
Склонности: Стойкость, Защита
Эффект: Когда персонаж получает Критический урон (после уменьшения броней и стойкостью), уменьшите входящий урон на его БСт (до минимума в 1 урон).

Тяжелое Бремя (Brute of Burden)
Перемещение провизии и вооружения является одним из наиболее важных дел во вермя военных походов, но некоторые солдаты, в этом более искусны, чем другие. Некоторые даже специально обучаются для этой цели, чтобы облегчить это бремя ,так что целые горы вещей могут быть перемещены на спинах бойцов.
Уровень: 1
Требования: Сила 45
Склонности: Сила, Общий
Эффект: Персонаж добавляет своё значение черты Размер к его Бонусам Силы и Стойкости для определения веса, который он может нести, толкать или поднимать. В дополнение, он получает бонус +20 к проверкам Стойкости при сопротивлении Усталости во время усиленного марша.

Тяжелый Удар (Hammer Blow)
Персонаж наносит настолько мощный удар, что он пробивает броню, ранит плоть, а сама жертва удара падает на землю.
Уровень: 3
Требования: Талант Сокрушительный Удар
Склонности: Сила, Нападение
Эффект: Когда персонаж наносит Безумную атаку чтобы совершить одиночную рукопашную атаку, персонаж может добавить половину его БСил (с округлением вверх) к Бронебойности атаки, а также атака приобретает правило оружия Сокрушающее для отображения чудовищной мощи удара.

Убийца Гигантов (Giantkiller)
Охотники на гигантов часто хвалятся тем, что их меньший размер предоставляет им преимущество для уничтожения больших врагов, так как они могут увидеть уязвимые места на столь крупных целях.
Уровень: 3

Требования: Стрелковый Навык 50
Склонности: Стрелковый Навык, Искусность
Эффект: При стрельбе по целям с чертой Размер больше, чем у персонажа, персонаж добавляет разницу между Размером к урону своих атак.

Уворот в Прыжке (Leaping Dodge)

Персонаж практикуется в избежании оружия, которое охватывают область, например, огнеметов.
Уровень: 1
Требования: Ловкость 35, Навык Уворот +10
Склонности: Ловкость, Защита
Эффект: Когда персонаж совершает проверку Ловкости, чтобы избежать попадания от оружия со скойством Рассеивающееся, персонаж может вместо этого совершить проверку Уворота.

Удар по Затылку (Rabbit Punch)

Хотя некоторых ругают за слабость или хрупкость,некоторые бойцы имеют шрамы от довольно ловких противников,которые побеждают не грубой силой,а хитростью и скоростью. Этот персонаж научился использовать слабости противников и бьет любого врага именно туда,где болит больше всего.
Уровень: 1
Требования: Ловкость 35, Рукопашный Навык 35
Склонности: Ловкость, Искусность
Эффект: При совершении безоружной атаки персонаж добавляет БЛов вместо БСилы к урону.

Ударный Ремонт (Technical Knock)

Наработанные до автоматизма движения позволяют персонажу парой «шлепков» устранить проблему в заклинившем оружии.
Уровень: 1
Требования: Интеллект 30
Склонности: Интеллект, Техника
Эффект: Один раз в раунд персонаж может расклинить заклинившее (страница 224) оружие за Полудействие (а не Полное Действие, как обычно). Для использования этого таланта персонаж должен иметь возможность прикоснуться к оружию.

Уличный Боец (Street Fighting)

Персонаж имеет большой опыт в тесной и грязной борьбе, предпочитая маленькое оружие или даже голые руки, чтобы одолеть его врагов.
Уровень: 1
Требования: Рукопашный Навык 30
Склонности: Рукопашный Навык, Нападение
Эффект: Будучи вооруженным кинжалом или аналогичным оружием, или и вовсе голыми руками, персонаж наносит дополнительный Критический Урон в размере половины БРН.

Фехтовальщик (Blade Dancer)

Персонаж освоил сложную способность владения мечаи или другим оружием ближнего боя в каждой руке, делая его экспертом одновременных атак, создающим ужастный танец смерти.
Уровень: 3
Требования: Рукопашный Навык 40, Талант Владение Двумя Оружиями (любое Рукопашное).
Склонности: Рукопашный Навык, Искусность
Эффект: Будучи вооруженным двумя одноручными рукопашными оружиями со свойством Сбалансированное, персонаж снижает штраф за Сражение с Двумя Оружиями (страница 252) на 10. (с -20 до -10). Если он получает талант Амбидекстрия, штраф снижается до нуля.

Хладнокровный (Cold Hearted)

Особенности персонажа,мутация или воля персонажа сделали его невосприимчивым к наиболее приземленным искушениям.
Уровень: 1
Требования: -
Склонности: Воля, Защита
Эффект: Попытки соблазнения автоматически терпят неудачу, а проверки Обаяния на персонажа повышают свою сложность на 10. При получении данного таланта персонаж получает 1 Очко Безумия.

Чистая Ненависть (Purity of Hatred)

Персонаж оттачивал свою ненависть до остроты бритвы, отчищая её от милосердия или сомнений. При столкновении с объектом своей ненависти, будь то ведьма, мутант, еретик или предатель, персонаж будет разить его, будто его рукой управляет божество гнева.
Уровень: 2
Требования: Талант Ненависть (любой)
Склонности: Нападение, Воля
Эффект: При выборе этого таланта, персонаж должен выбрать группу, к которой он имеет талант Ненависть. Против представителей этой фракции, атаки персонажа приобретают свойство Высококритичное (9). Если его оружие или атаки уже имеют это свойство, уменьшите значение в скобках на 1 (до минимума в 1).

Чувство Боя (Combat Sense)

Персонаж имеет возможность сознательно распознавать сигналы своего подсознания, что дает ему преимущество, которое не способна дать даже выверенная скорость.
Уровень: 1
Требования: Восприятие 30
Склонности: Восприятие, Подготовка
Эффект: Персонаж может использовать бонус Восприятия вместо Ловкости при определении инициативы.

Чувство Магии (Warp Sense)

Персонаж научился очущать ветры магии одновременно своспринятием физического мира.
Уровень: 1
Требования: Магический Уровень, Навык Магическая Чувствительность, Восприятие 30
Склонности: Восприятие, Магия
Эффект: Персонаж может использоват навык Магической чувствительности в качестве Свободного действия, а не Полудействия. Также он сможет пассивно следить за проявлениями магии, без необходимости совершения активных проверок. Когда персонаж может заметить магическое проявление или существо, Мастер самостоятельно совершает проверку и сообщает о результате игроку, аналогично проверки Внимательности во время попадания персонажа в засаду.

Шаг в Сторону (Step Aside)

Подвижность персонажа помогает ему избегать невероятного количества атак.
Уровень: 3
Требования: Ловкость 40, Талант Уворот или Парирование
Склонности: Ловкость, Защита
Эффект: Персонаж может делать дополнительную попытку Избежать атаку (Уклонение или Парирование) один раз в раунд. Таким образом персонаж может использовать две попытки Избежать атаки в раунд (два Парирования, два Уворота, или Парирование и Уворот), однако по-прежнему он может совершить лишь одну проверку против одной атаки.

Эксперт Стрелкового Оружия (Ranged Weapon Expert)

Даже если персонаж владеет многими видами стрелкового оружия, он оттачивал свое обучение, чтобы стать особенно смертоносным с определенным видом оружия. Его опыт с этим оружием позволяет относиться к нему не как к отдельному предмету, а скорее как к части своего собственного тела. Таким образом, он может быть невероятно точен при ведении огня из этого оружия.

Уровень: 3

Требования: Стрелковый Навык 50, Тренировка с Оружием (выбранная группа)

Склонности: Стрелковый Навык, Искусность

Эффект: Один раз в боевую сцену персонаж может использовать Прицеливание Свободным Действием перед совершением атаки оружием выбранной группы. Персонаж должен иметь соответствующий талант Тренировка с Оружием выбранного типа. Персонаж может выбрать этот талант несколько раз, каждый раз выбирая специализацию.

Юркий Боец (Underfoot Assault)

Большинство мелких бойцов в предпочитают избегать ближнего боя, осваивая стрельбу взамен дубин и мечей. Исключения существуют, и лучшие из этих бесстрашных воинов могут шнырять под ногами врагов, чтобы нанести удар с неизбежной точностью.

Уровень: 3

Требования: Ловкость 40, Рукопашный Навык 40

Склонности: Рукопашный Навык, Искусность

Эффект: При совершении рукопашной атаки против противника с Размером больше, чем его собственный, персонаж накладывает штраф на все проверки Парирования и Уворота противника против атак персонажа в размере десятикратной разницы между чертой Размер.

Яркий Лидер (Radiant Presence)

В персонаже есть что-то сильное и вдохновляющее, то, как он держит себя и что говорит, и это заполняет окружающих уверенностью.

Уровень: 1

Требования: Харизма 40

Склонности: Харизма, Лидерство

Эффект: Все в пределах 20 метров, кто может видеть персонажа, испытывают вдохновение от осознания того, что находятся рядом с ним. Персонажи получают +10 к проверкам Воли на сопротивление Страха или против попыток Запугивания. Эта способность действует на всех союзников и приближенных персонажа, однако не предоставляет бонусов ему самому.

Яростный Натиск (Berserk Charge)

Персонаж научился прикладывать всю силу своего импульса в удары своего оружия.

Уровень: 1

Требования: -

Склонности: Сила, Нападение

Эффект: Если персонаж совершает Натиск, он получает бонус +30 к проверке Рукопашного навыка, вместо +20.

Черты

Жизнь во вселенной может принимать разнообразные виды. Многие возможности существ, отличных от человека могут быть весьма чуждыми для обычного разума. Для демонстрации не свойственных простым людям свойств и способностей, правила предусматривают наличие черт. В отличие от навыков и талантов, черты нельзя приобрести за опыт. Обычно они присутствуют у существа с момента его зарождения. В некоторых случаях они могут быть неотъемлемым признаком невероятной анатомии, проклятие мутации, результатом эволюции, либо проявлением магии.

Получение Черт

Черты не могут быть приобретены за опыт и обычно являются неотъемлимой частью НИП. В редких случаях определенный выбор талантов или шаги при генерации персонажа позволяют приобретать данные черты. Также их можно получить с позволения Мастера за определенные поступки и свершения (или под влиянием определенных факторов и событий) во время приключения. В любом случае, получение черт не требует опыта. При этом, черты могут оказывать существенное влияние на цели и мотивацию персонажа.

Описание Черт

Правила для каждой черты указаны в описании. В определенных случаях. черта имеет разнообразный уровень, или свойства. В этом случае в скобках черты будет указана цифра вместо X, а в описании X будет заменяться на указанное число.

Амфибия (Amphibious)

Существо может дышать водой, а также воздухом, и может оставаться под водой бесконечно долго без необходимости всплывать на поверхность.

Эффект: Если эту черту получило существо, могущее дышать иной субстанцией, вместо воздуха (например, водой, аммиаком, углекислым газом и т.д.), оно также сможет дышать и воздухом.

Бестелесный (Incorporeal)

Это существо несущественно и невесомо,оно может проходить через твердые объекты,такие как стены и оружие.

Эффект: Бестелесные существа получают черту Парящий (6) и +30 бонус к Скрытности, отражающий их способность перемещаться сквозь объекты и двигаться бесшумно. Также бестелесное существо имунно к обычному оружию, которое просто проходит сквозь тело существа. Демоны, заклинания, Нереальные существа, другие Бестелесные и противники с магическим оружием могут наносить повреждения и удары как обычно. Бестелесные существа не могут воздействовать на реальный мир, а также не могут атаковать обычных противников, если у них нет специальной способности или таланта. Некоторые предметы могут держать этих существ в страхе.

Бесформенный (Amorphous)

Не каждое существо ограничивается жестким каркасом, некоторые организмы обладают изменяющейся формой, или выполнены из множества более мелких существ, и могут изменять своё тело по желанию или в связи с изменением условий окружающей среды.

Таблица 4-4: Черты

Черты	Описание	Черты	Описание
Амфибия	Существо может дышать под водой	Нереальное Оружие	Атаки существа игнорируют броню
Бестелесный	Существо неуловимо и невесомо, не может быть повреждено обычным оружием	Одаренный Судьбой	НИП имеет очки судьбы
Бесформенный	Существо является бесформенным	Паника	Проваленая проверка Воли заставит существо бежать и топтать всё на своем пути
Блокировка Разума	Если персонажем не управлять, он может быть оглушен	Парящий	Возможность парить над землей
Вечный	Существо устойчиво ко многим опасностям	Ползающий	Нет штрафов при перемещении по труднопроходимой местности
Губительное Присутствие	Существо накладывает штрафы на Волю окружающих	Привязка Души	Связывание с определенной сущностью для получения разнообразных бонусов
Демонический	Дополнительный БСт против обычного оружия, иммунитет к болезням и ядам.	Размер	Различные размеры существа и связанные с этим преимущества
Дикий	Всегда проходит тесты на Выживание, необходим тест на Волю чтобы избежать сражения	Регенерация	Прохождение проверки на Стройкость чтобы снять единицу урона
Естественная Защита	Получение дополнительных очков брони	Слепой	Не может видеть
Естественное Оружие	Безоружные атаки наносят 1d10+БСил урона	Смертоносное Естественное Оружие	Естественное оружие не считается примитивным
Жестокий Натиск	Наносит дополнительный урон при Натиске	Устойчивый	(+20) бонус к спопротивлению захвату, оглушению и сбиванию с ног
Звуковое Восприятие	Восприятие окружающих предметов в радиусе 30 метров	Страх	Заставляет окружающих проходить проверку Страха для избежания Безумия и Шока
Извне	Иммунитет к Страху, Подавлению, Безумию и магии, воздействующей на разум.	Существо из Кошмаров	Получает иммунитет к большинству источников нанесения ущерба обычным смертным
Копатель	Передвигается под землей	Темное Зрение	Возможность видеть в темноте
Летающий	Возможность летать на любой высоте	Устойчивый	Тяжелое оружие всегда считается установленным
Магическая Нестабильность	Если существо ранено, оно должно наносить повреждения, иначе будет уничтожено	Фазовый	Смена телесного и бестелесного режимов за Полудействие
Машина	Существо имеет ряд иммунитетов и сопротивлений	Чародей (X)	Существо имеет магический уровень 1 или выше
Многорукий	Существо получает дополнительные атаки	Четвероногий	Дальность перемещения расчитывается как БЛов x 2
Неестественные Характеристики	Увеличение бонуса одной характеристики	Ядовитый	Получает ядовитую атаку
Неестественные Чувства	Возможность воспринимать окружающий мир неественным способом		

Эффект: Существо с этой чертой способно изменять свою черту Размер на 1 Свободным Действием (но это не изменяет его скорость). Также существо с этой чертой имеет черту Ползающий.

Блокировка Разума (Mind Lock)

Многие големы или безмозглые существа имплантируются механизмами управления,в комплекте с запрограммированными поведенческими инструкциями.

Эффект: Это помогает гарантировать, что существо будет действует должным образом в пределах своих разработанных инструкций, но также и может привести к крекращению функционирования, когда существо сталкивается с обстоятельствами, для которых оно не имеет никаких указаний. Если существо столкнулось с ситуацией, вне его программирования и некому издавать приказы, существо должно пройти проверку (+20) на Интеллект, или быть Оглушенным на 1 раунд. Благодаря своей безмозглой сути , на усмотрение Мастера, он имеет иммунитет от всех встречных проверок.

Вечный (Undying)

Это существо имеет странную и едва понятную физиологию.

Эффект: Существо не подвержено болезням, ядам, эффектам токсинов. также ему нет необходимости дышать.

Губительное Присутствие (x) (Baneful Presence)

Само существование этого существа является проклятьем для простых смертных,а его присутствие буквально пронизывает их тела скверной.

Эффект: Все персонажи получают штраф -10 ко всем проверкам на Волю в радиусе X метров от существа с этой чертой.

Демонический (x) (Daemonic)

Демонические существа обитают в Варпе, но могут проявляться в реальном пространстве либо через огромное усилие воли, голода, или магических ритуалов.

Эффект: Существа с этой чертой увеличивают их БСт против всего урона на число, указанное в скобках (X), аналогично черте Неестественная Характеристика (страница 139), а также складывается с этой чертой. Этот бонус не учитывается, если урон наносится магическим оружием, магией, святыми атаками или иными существами с этой чертой. Также Демонические существа имеют черту Вечный и получают преимущества при использовании магии, как это написано в соответствующей главе.

Дикий (Bestial)

Существо с этой чертой является зверем и ведет себя инстинктивно,а не рационально. Независимо от того,насколько высока характеристика Интеллекта этого существа, он по-прежнему является животным.

Эффект: Существо с этой чертой не имеет нужды совершать проверки Выживания пока оно в своей естественной среде обитания. Если существо не голодает или не в отчаиньи, оно должно пройти проверку (+0) Воли при получении урона, попадании по нему атаки или если существо что-то пугает. Если проверка провалена, существо убегает.

Естественная Защита (x) (Natural Armour)

Существо имеет естественную защиту, например толстую шкуру или костяные наросты, помогающие выдерживать сильные удары.

Эффект: Число в скобках указывает количество единиц Брони, которое существо получает на всех частях тела. Данная черта суммируется с носимой броней, но не с чертой Машина. Поврежденная броня регенерирует в размере 1 ОБ по всем частям тела раз в час.

Естественное Оружие (Natural Weapons)

Это существо имеет острые когти, зубы, шипы или некоторые другие естественные способы нанести вред своим врагам.

Эффект: Существо считается вооруэженным, даже если не держит в руках оружия, его атаки наносят 1d10 +БСил урона. Существо для атаки Естественным оружием использует свой Рукопашный Навык, но не может Паррировать и не может быть обезоружен. Таким образом, существо имунно к качеству оружия Разрушающее Поле, т.к. предполагается, что существо имеет достаочно зубов, шипов и когтей, чтобы не слишком страдать от нескольких поврежденных. Естественное оружие имеет качество Примитивное (7), если иного не указано в профиле.

Жестокий Натиск (x) (Brutal Charge)

Существо с этой чертой обычно настолько массивное, что его буквально невозможно остановить в бою.

Эффект: Во время совершения Натиска существо наносит дополнительно (X) урона за каждое попадание, нанесенное в этом раунде.

Звуковое Восприятие (Sonar Sense)

Эффект: Существо с этой чертой воспринимает его окружение, испуская последовательные импульсы, позволяя существу определить положение любого твердого предмета в пределах 30 метров. Другие существа в пределах этого диапазона, которые добились успеха на трудной (-10) проверке Внимательности могут обнаружить подозрительные звуки вокруг них.

Извне (From Beyond)

Некоторые существа свободны от ограничений обычной физиологии, возникнув из невозможного плана бытия,или, возможно, использует тело, выкованое из холодного металла или камней.

Эффект: Их разум за пределами мелких слабостей и ненадежного здравомыслия смертного ума. Такое существо имеет иммунитет к Страху, Подавлению, очкам Безумия, и заклинаниям, используемым для омутнения, контроля или ослабления сознания.

Копатель (x) (Burrower)

Существо с этой чертой может двигаться через твердые объекты, прокапываясь через них.

Эффект: Количество в скобках (X) показывает скорость перемещения в закопанном состоянии. Существа с этой чертой способны рыть землю, песок, камни и т.п., а некоторые (и это указано в профиле) способны рыть даже металл. Когда существо зарывается, оно оставляет позади себя туннели. Существо, черта Размер которого меньше, чем Размер Копателя может пользоваться этими туннелями без штрафов. В конце каждого раунда после прокопки тоннеля совершите бросок 1d10, на 5 и ниже тоннель обрушивается позади существа.

Летающий (x) (Flyer)

Существо с этой чертой имеет естественную способность к полету, будь то наличие крыльев, магической энергии или мешков с летучими газами.

Эффект: Число в круглых скобках (X) указывает скорость полета существа. Это число заменяет БЛов при движении существа в воздухе. Для дополнительной информации о полете (страница 249) см. соответствующий раздел.

Магическая Нестабильность (Warp Instability)

Большинство проявлений магии имеют слабую связь с реальностью, часто поддерживается только ужасом и кровопролитием, и может быть изгнано только при наличии достаточного вреда, причиненного воплощенной форме.

Эффект: Если существо с этой чертой получило урон и само не нанесло урон или очки Безумия другому существу до конца своего хода, оно должно пройти проверку Воли. При провале оно получает единицу урона плюс дополнительно по одной единице за каждую СтН проверки. Если этот урон равен или больше, чем текущее здоровье существа, оно развоплащается и возвращается в те сферы. откуда пришло в реальный мир.

Машина (x) (Machine)

Существо с этой чертой создано из неорганических материалов и, как правило, более стойкое, чем существа из плоти и крови.

Эффект: Машина не имеет потребности в дыхании, имунно к холоду и магическим эффектам, воздействующим на разум. Машины имеют определенное число Очков брони (указывается в круглых скобках). Это число суммируется с показателем носимой брони, но не с чертой Естественная Защита, и обеспечивает сопротивляемость огню.

Многорукий (x) (Multiple Arms)

Существо имеет более одной пары рук.

Эффект: Общее число рук указывается в скообках у данной черты. Так, монстр с четырьмя руками будет иметь черту Многорукий (4). Существо получает бонус +10 на лазанье и плаванье. В дополнение, за каждую пару рук существо может совершить дополнительную атаку как будто оно имеет несколько оружий. В этом случае существо должно либо иметь Естественное Оружие или фактически держать рукопашное оружие, чтобы получить этот бонус. Обратите внимание, что существо по-прежнему требует талант Владение Двумя Оружиями (Рукопашное или Стрелковое) для совершения нескольких атак в одном раунде.

Неестественные Характеристики (x) (Unnatural Characteristic)

Одна или несколько характеристик существа неестественно сильна.

Эффект: В черте отображается число, которое добавляется к бонусу указанной характеристике. Например, если у существа 41 Силы, то её бонус равен 4. Если существо имеет черту Неестественная Сила (3), то её БСил будет равен (4+3) = 7. Существо может иметь несколько черт, но каждый раз необходимо выбрать новую характеристику. Также успешные проверки на характеристику, по которой персонаж имеет эту черту, получают дополнительно СтУ, правные половине бонуса, предоставляемого чертой.

Неестественные Чувства (x) (Unnatural Senses)

Существо может воспринимать его окружение с помощью иных, чем зрение или слух, чувств, таких как специальные органы, тонкие волоски, или благодаря какой-то другой способности.

Эффект: В скобках данной черты (X) указывается радиус дейсвтия органов чувств существа.

Нереальное Оружие (Warp Weapons)

Существа с этой чертой обладают невероятным оружием, способным игнорировать броню и укрытие.

Эффект: Естественное оружие и атаки существа с этой чертой игнорируют физическую броню, кроме брони из магических материалов или специально защищенной от магии. Обереги действуют против этого оружия как обычно.

Одаренный Судьбой (x) (Touched by the Fates)

Там, где наивный может видеть только удачный случай, те, кто увидел истинную природу мира способен увидеть вмешательство судьбы.

Эффект: НИП получает количество Очков Судьбы в соответствии с указанным числом в скобках.(X). Он способен использовать эти очки аналогично их использованию игроками и даже может сжигать Очки Судьбы для того чтобы спастись от смерти по решению Мастера. Также атаки персонажа способны вызывать Праведную Ярость.

Паника (Stampede)

Всякий раз, когда существо с этой чертой проваливает проверку на Волю, он автоматически перемещается по прямой линии вперед на максимальную дистанцию, растаптывая всё на своем пути до тех пор, пока источник опасности не исчезнет из поля зрения или не окажется растоптан.

Эффект: Любой на пути паникующего существа получает одно попадание Естественным Оружием (или 1d5+БСил Ударного урона, если существо не имеет Естественного Оружия). одно паникующее существо заставляет паниковать всех, имеющих эту черту. Паника длится до тех пор, пока источник паники не скроется из виду или в течение 1d10 минут, в зависимости от того, какое событие наступит в последнюю очередь.

Парящий (x) (Hoverer)

Эффект: Существо с этой чертой имеет ограниченную способность к полету, взлетая не выше двух метров. Число в скобках (X) указывает скорость парения. Это число заменяет БЛов при расчете дальности перемещения при передвижению по воздуху (страница 249). Для более детальной информации см. соответствующий раздел.

Ползающий (Crawler)

Черви, змеи и тому подобные существа ползают и скользят по поверхности, а не ходят в вертикальном положении.

Эффект: Базовая скорость существа вдвое меньше чем обычно (с округлением вверх) и определяется в зависимости от БЛов, однако данное существо не получает штрафов при перемещении через труднопроходимую местность.

Привязка Души (Soul Bound)

Душа этого существа связана с высшей силой или существом, в обмен на определенное покровительство. Когда эта черта впервые приобретена, необходимо решить, с кем будет связана душа. Многие жрецы связаны душой с их божествами, в то время как колдуны хаоса могут быть связаны с одной из Губительных Сил.

Эффект: Чародей со связанной душой совершает дополнительный бросок, когда он должен совершить проверку по таблице Губительных Проявлений (страница 197), а затем заменяет либо куб, отображающий десятки, либо куб, отображающий единицы, на результат дополнительного куба чтобы определить окончательный результат. Связав свою душу, чародей должен выбрать один из следующих эффектов: 3D10 очков Безумия, полную потерю зрения, постоянную потерю 1d10 очков из одной характеристики или случайную мутацию. Кроме того, персонаж со связанной душой постоянно в долгу перед сущностью, который, несомненно, влечет за собой и другие обязанности и последствия.

Размер (x) (Size)

Эффект: Существа подразделяются на десять категорий в

зависимости от их размера, как указано в соответствующей таблице. Размер влияет на скорость передвижения, скрытность существа, как легко по нему попасть в бою. При подсчете скорости, сперва прибавляйте модификатор Размера, а уже затем все остальные модификаторы от прочих черт и талантов (например, Четвероногий). Учитывайте, что скорость существа не может быть меньше единицы.

Регенерация (x) (Regeneration)

Физиологические усовершенствования,мутации,иная анатомия, и даже воздействия магии позволяют существу залечивать свои раны в невероятном темпе.

Эффект: Каждый раунд, в начале хода существо с этой чертой может совершить проверку Стойкости чтобы исцелить себе очки здоровья на число, указанное в скобках у черты.

Слепой (Blind)

Эффект: Слепые существа автоматически проваливают проверки, основанные на зрении, а также проверки Стрелкового Навыка. Также они получают штраф -30 на Рукопашынй Навык и прочие навыки, связанные или получающие преимущество от наличия зрения. Учтите, что данная черта подразумевает, что существо не только не может видеть. но и не имеет иных органов чувств со схожими функциями глаз (например, черту Неестественные Чувства).

Смертоносное Естественное Оружие (Deadly Natural Weapons)

Безоружные атаки этого существа настолько сильны, что способны сокрушить тяжелый доспех или лист металла.

Эффект: Существо получает бонусы от черты Естественное оружие (страница 137), а также его атаки больше не имеют качество Примитивное.

Устойчивый (Sturdy)

Эффект: Стойких существ невероятно тяжело сдвинуть, они имеют бонус +20 на сопротивление Захвату и Сбиванию с Ног, а также применению таланта Прием.

Страх (x) (Fear)

Это существо имеет устрашающий внешний вид. Возможно, причиной тому служит зловещая молва,а может и его размер, кровожадность или магические способности.

Эффект: Черта Страх всегда имеет соответствующий уровень (1-4), чтобы отразить, насколько ужасно существо, на что указывает число в скобках (X). Чем выше уровень Страха, тем сложнее противостоять безумию при его виде, как показано в Таблице Уровень Страха. Когда персонаж встречает существо с этой чертой, он должен совершить проверку Воли со штрафом в зависимости от уровня Страха существа. Если проверка пройдена, персонаж не терпит каких-либо негативных последствий, в противном случае он должен совершить бросок по таблице Шок (страница 287), добавив +10 к броску на каждую СтН этой проверки.

Таблица 4-6: Уровень Страха

Уровень Страха	Штраф
Тревожный (1)	+0
Пугающий (2)	-10
Жуткий (3)	-20
Ужасающий (4)	-30

Существо из Кошмаров (Stuff of Nightmares)

Некоторые Нереальные существа чудовищны сильны,а их воля создает им тела в реальности невероятно стойкими.

Эффект: Существа с этой чертой также считаются обладающими чертой Вечный, а также имунны ко всем опасностям окружающей среды, Кровотечению и Оглушению. Также они игнорируют Критический Эффект кроме того, что уничтожает их полностью, если урон был нанесен не магическим оружием, заклинанием или святой атакой.

Темное Зрение (Dark-sight)

Некоторые сущесва имеют отличное от человеческого зрение, что позволяет им лучше видеть при плохом освещении.

Эффект: Существо с этой чертой видит даже в полной темноте и никогда не получает штраф во время боя с тусклым или без освещения.

Таблица 4-5: Размер

Размер и Примеры	Модификатор Атаки	Скрытность	Базовая Скорость
Крошечный (1): Птичье перо, Нож	-30	-30	БЛов−3
Маленький (2): Череп, Пистолет	-20	-20	БЛов−2
Небольшой (3): Ребенок, Гоблин	-10	-10	БЛов−1
Средний (4): Человек, эльф	-0	-0	БЛов
Крупный (5): Орочий босс, Огр	+10	+10	БЛов+1
Огромный (6): Тролль, Телега	+20	+20	БЛов+2
Массивный (7): Колесница, Великий демон	+30	+30	БЛов+3
Громадный (8): Паровой танк, Великан	+40	+40	БЛов+4
Монументальный (9): Галеон, Дракон	+50	+50	БЛов+5
Титанический (10): Колосс, Титаническое отродье Хаоса	+60	+60	БЛов+6

Устойчивый (Auto-stabilised)
Для чрезвычайно больших существ, даже самое нестабильное тяжелое оружие мало что значит по сравнению с их огромными конечностями, длинными когтями или большим размером.
Эффект: Существо считает всё тяжелое оружие, из которого оно стреляет, установленным, а потому оно не получает штрафов при стрельбе полуавтоматической и автоматической очередью из тяжелого оружия.

Фазовый (Phase)
Существо с этой чертой может перенести свое тело в мир духов, получая возможность проходить через стены.
Эффект: За Полудействие существо может получить или потерять черту Бестелестный.

Чародей (X) (Psyker)
Из-за магических воздействий, благодаря изучению запретного знания, или просто огромным усилием воли, этот человек является магом.
Эффект: Сама по себе эта черта не дает конкретных преимуществ, однако она позволяет персонажам приобретать навык Магическая Чувствительность и заклинания. Все чародеи имеют магический уровень (МУ, страница 193), который указан у каждого НИП.

Четвероногий (Quadruped)
Эффект: Четвероногие гораздо быстрее перемещаются, чем их двуногие коллеги, и их скорость вдвое больше, чем когда используется просто БЛов (страница 245). Эта черта предназначена для отображения существ, которые перемещаются на задних и передних лапах, быстро пересекая местность. Существа, имеющие более четырех ног, также имеют эту особенность, а также увеличивают свою скорость, как указано выше, но с добавлением еще 2 (после удвоения) за каждую последующую пару ног после первых двух (т.е. +2 на 6 ног, +4 для 8ног и т.д.).

Ядовитый (x) (Toxic)
Существо с этой чертой имеет ядовитую кровь или иные защитные механизмы, которые отравляют нападающего при атаке.
Эффект: Персонаж, который нанес урон по существу с данной чертой в рукопашной должен совершить проверку Стойкости в конце своего хода со штрафом -10 за каждую единицу, указанную в скобках у данной черты (X), или получит 1d10 Энергитического урона, который не снижается Броней и Стойкостью. Например, Ядовитое (4) существо накладывает на проверку штраф -40. Некоторые существа имеют дополнительные правила и эффекты их ядов, или наносят больше урона, в соответствии с их профилем.

Черты демонов
Демоны, подчиняющиеся богам приобретают следующие черты:

Натиск Берсерка
Демоны Кхорна получают +10 к проверке Рукопашного Навыка при совершении Натиска.

Кровь Кровавому Богу
Демоны Кхорна игнорируют штрафы, связанные с Кровотечением и кровью (например, когда Критический Эффект покрывает кровью некоторую площадь и необходимо совершать проверку Ловкости чтобы не подскользнуться).

Благославение Тзинча
Демоны Тзинча благословлены своим божеством неестественной защитой. Это считается силовым полем с степенью защиты 20, и перегружается только при 8на проверке.

Тошнотворный
Персонаж, проваливший проверку на Страх против врага с чертой Тошнотворный не совершает бросок по таблице Шок (страница 287). Вместо этого, он считается Оглушенным на количество раундов, равное количеству СтН, так как он вынужден испражнять свой желудок. Персонаж по-прежнему получает дополнительные эффекты от провала проверки на Страх, такие как получение очков Безумия. Если персонаж проходит проверку на Страх, он получает один уровень Усталости, так как вынужден сдерживать рвотные позывы.

Снотворный Мускус
Демоны Слаанеш источают гипнотические ароматы, очаровывающие своих соперников. Все, кто сражается в ближнем бою с демонами Слаанеш получают штраф -10 на свои проверки Уворота и Парирования.

Глава 5: Оружейная

Многие признаки определяют великих героев и тех, кто служит защите великим целям, такие как несгибаемая воля, сила характера и вера в богов. В то время как особенно набожные будут настаивать, что больше ничего не нужно, редко можно найти персонажа, который также не носит арсенал оружия, оборудования, досехов и других вещей. Такие приобретения могут позволить ему более эффективно бороться, выживать во враждебных условиях, а также проводить лучшие исследования. Персонаж не подг отовленный к опасностям, подстерегающим повсюду, становится еще лжной жертвой этого мира, плачущим и забытым.

Каждый персонаж должен решить для себя, какое снаряжение ему необходимо для приключения. Можно было бы носить с собой простой, но верный клинок, который служил ему хорошо на протяжении всей своей жизни и прервал жизни многих других людей. Другой может предпочесть носить с собой огромное количество смертоносных устройств для большей гибкости в бою. Некоторые персонажи используют только наиболее дорогие и величественные одежды и доспехи, стремясь запугать врагов одним своим внешним видом. Другие мало заботятся о внешности, предпочитая стрельбу из арбалетов и разрубая врага огромными мечами. До тех пор, пока персонаж дышит, можно судить, что его выбор был верным.

Доступность и Влияние

В мире, где валюта для каждой страны может отличаться от валюты соседней, когда даже золото может значить куда меньше, чем глоток воды, довольно сложно быть абсолютным богачом, сидя на сундуке золота. Для настоящих правил, взамен расчетов в определенной валюте, используется показатель Влияния, которое отражает запасы материальных средств персонажа, влияние его репутации, связей и прочих факторов на покупательскую способность. Ведь порой громкое имя поможет достать редкую вещь куда проще, чем целая армия и богатая сокровищница. При помощи Влияния персонажи могут доставать новые вещи, ремонтировать доспехи и получать иные услуги, например номера в гостинице или услуги повозок и наемников.

Приобретение Предметов

Когда персонаж желает приобрести предмет он совершает проверку Снабжения. Эта проверка отображает использование различных ресурсов, которые он имеет в своем распоряжении, в том числе местную валюту или его грозную репутацию, чтобы попытаться купить, обменяться, или вымогать то, что он хочет. При проверке также учитывается, сколько данных предметов он достанет, а также их доступность качество.

Доступность

Каждый предмет имеет свою собственный модификатор Доступности, отражающий, насколько просто приобрести данную вещь. Этот модификатор применяется при любой проверке Снабжения. Имейте в виду, что эти модификаторы складываются с прочими, например за качество предмета или иных факторов, применяемых на усмотрение Мастера. Если указано, что предмет можно получить Автоматически (Авт.), то для его приобретения нет нужды совершать проверки, однако, если существуют модификаторы, изменяющие доступность в меньшую сторону, их следует применять к значению +50. А если есть модификаторы, повышающие доступность выше +50, предмет можно получить Автоматически. Если модификатор Доступности становится ниже -50, получить данный предмет можно будет только с согласия Мастера.

Качество

Мастерство, с которым создан предмет выражается в его качестве. Все оборудование имеет значение качества, которое бывает Плохим, Обычным, Хорошим или Превосходным. При этом, если не указано иное, предмет имеет Обычное качество. Это значение выражает тщательность, с которой был создан предмет, а также отображает, насколько хорошо он сохранился. Меч, созданный с Превосходным качеством под воздействием времени, сырости и отсутствия ухода вполне мог приобрести Плохое качество.

Оружие и доспехи приобретают дополнительные специфические свойства, в зависимости от качества, с которым они были созданы, как указано ниже. Что касается прочих товаров и услуг, их эффективность и доступность также зависят от их качества. В связи с тем, что эти предметы редко имеют существенное влияние на игру, влияние качества на их эффективность зачастую будет устанавливать Мастер. Можно придерживаться следующих принципов: Плохие предметы служат меньше времени и могут подвести в важный момент, а услуги занимают дольше времени, производятся с проволочками и редко оправдывают ожидания игроков. Для контраста, Хорошие и Превосходные предметы обычно удовлетворяют или превосходят ожидания игроков, роскошно выглядят, практически безотказны в сложных условиях и даже могут предоставлять определенные бонусы.

При проверках Снабжения (страница 142), игроки должны определять, предмет какого качества они собираются приобретать, а значит решить, согласны ли они пожертвовать качеством ради того, чобы повысить шансы раздобыть требуемую вещь, либо готовы разыскивать невероятно редкую и качественную вещь. Если не указано иного, вся доступность и предметы имеют Обычное качество, а значит, в зависимости от качества, будет изменяться и Доступность предмета, как указано в Таблице Качество предмета, Снабжение и Починка. Имейте в виду, что на усмотрение мастера качество предметов и доступность могут отличаться от тех, то приведены в таблице, в зависимости от обстоятельств.

Таблица 5-1: Качество, Снабжение и Починка

Качество	Модификатор	Время починки
1 (Плохое)	+10	1d5-1 часов (минимум 1)
2 (Обычное)	+0	1d5 часов
3 (Хорошее)	-20	1d5+1 часов
4 (Превосходное)	-30	1d5+3 часов

Качество Стрелкового Оружия

Плохое: Опасное в использовании, это оружие имеет Ненадежное свойство. Если у него уже есть это свойство, оно заклинивает при любой проваленной проверке на атаку. Также оружие проучает свойство Примитивное (8).

Хорошее: Это оружие качественно собрано и теряет свойство Ненадежное. Если у него нет этого свойства, оно получает свойство Надежное. Если у него уже есть это свойство, других преимуществ оно не приобретает, однако явно заметно, что оружие качесвенно собрано или богато украшено.

Превосходное: Оружие создано с невероятным мастерством, и помимо бонусов, получаемых за Хорошее качество, оружие также никогда не перегревается или заклинивает.

Качество Рукопашного Оружия

Плохое: Плохо собранное или имеющее плохую балансировку, оружие накладывает штраф -10 на Рукопашный Навык на все проверки, при использовании этого оружия. Оружие получает свойство Примитивное (8) и Хрупкое.

Хорошее: Выверенный баланс и конструкция оружия предоставляют бонус +5 к Рукопашному навыку для проверок с использованием этого оружия, а если оно имеет свойство Хрупкое, оно приобретает свойство Надежное.

Превосходное: Превосходные материалы и конструкция оружия предоставляют оружию бонус +10 к проверкам Рукопашного навыка с использованием этого оружия, а также оно наносит на +1 больше урона, и оно теряет свойство Хрупкое, если его имело.

Качество Брони

Плохое: Плохо подогнанный или поврежденный, доспех сложно носить. Ограничение Ловкости (страница 167) снижается на 10, а также он проваливает проверку Повреждения Брони при результатах 1-3.

Хорошее: Хорошо сконструированный или правильно подогнанный, доспех легче носить. Ограничение по ловкости увеличивается на 10, а также он проваливает проверку Повреждения Брони только при результате 1 на броске.

Превосходное: Созданный из превосходных материалов и идеально подогнанный, доспех является «второй кожей». Ограничение ловкости увеличивается на 10 и очки брони увеличивается на 1 к каждой защищенной части тела. Доспех превосходного качества автоматически проходит проверку Повреждения Брони.

Обеспечение Свыше

Один из игроков может решить, что его персонаж будет развивать в себе торговые и ораторские навыки, чтобы в будущем заниматься снабжением своей группыи приобретать, вероятно, наиболее редкие предметы, недоступные другим членам группы. В этом случае, вероятнее всего, персонаж будет повышать свою Харизму и навык Торговли, что весьма поможет группе приобрести предметы и услуги с наибольшим шансом.

Персонаж с навыком торговли может совершить перед проверкой Снабжения проверку Торговли (+0), при этом подразумевается, что он ищет лучшего поставщика или место, где будет проще и выгоднее раздобыть необходимы предмет. За каждую СтУ, персонаж получает бонус +10 к проверке Снабжения для приобретения предмета. При этом три или более СтН накладывают штраф -10 на данную проверку и могут даже снизить Незаметность группы.

Поврежденные Предметы

Даже невероятно качественные предметы не застрахованы от повреждений и поломки. Причиной может быть плохое обращение, отсутствие ухода за вещью, воздействие других предмеов или даже заклинания. Поврежденный предмет нельзя использовать, однако зачастую его можно починить (или заменить). Если поврежденный предмет продается, он считает свою Доступность на +20 больше. Обратите внимание, что поврежденный предмет не является уничтоженным (например, в результате определенных воздействий от заклинаний, уничтожающих оружие). Уничтоженные вещи нельзя починить.

Повреждение Брони

Броню можно повредить, если получить достатьчно сильный удар, или из-за определенных специальных правил, например, свойства оружия Кислотное.

Если по персонажу попал урон, превышающий значение ОБ на защищенной части, необходимо совершить проверку Повреждения Брони. Совершите бросок 1d10, на 2 и меньше ОБ в этой части тела уменьшается на 1. Это кумулятивный эффект и он будет сохраняться до починки доспеха, как указано ниже.

Починка Предметов

Для починки поврежденного предмета персонаж должен потратить 1d5 часов и использовать проверку Механики или Ремесла (Оружейник), применив модификаторы из Таблицы Качество Предмета, Снабжение и Починка на странице 141. Если проверка пройдена, предмет был приведен в свое первоначальное состояние и его можно использовать.Если проверка была провалена с четырьмя и более СтН, предмет считается уничтоженным и больше не подлежит починке.

Проверка снабжения

Для приобретения предмета или услуги персонажу необходимо совершить проверку Снабжения. Для её совершения персонаж использует свое значение Влияния. На сложность проверки влияет доступность предмета, качество предмета, который ищут, продаваемый предмет, а также модификаторы влияния местности, устанавливаемые Мастером. Если проверка пройдена, персонаж получает необходимую услугу или предмет. Приобретаемое оружие он получает с двумя стандартными комплектами боеприпасов к нему, плюс один дополнительныйнй комплект за каждую дополнительную СтУ при проверке после первой. Успешная проверка на приобретение боеприпасов предоставляет два комплекта, плюс один дополнительный, за каждую СтУ после первой. При этом, при приобретении одноразовых предметов, таких как гранаты, наркотики и т.д. персонаж приобретает по одной штуке за каждую СтУ при проверке.

Каждый раз, когда персонаж приобретает предмет с отрицатльной Доступностью, Незаметность группы снижается на число десятков у данного модификатора. Например, при проверке Снабжения на Редкий предмет (-20), Незаметность группы снижается на 2, даже если проверка была провалена. Также проверки могут изменять Незаметность по усмотрению Мастера, например, при торговле с непроверенным продавцом-контрабандистом. Каждая проверка предполагает, что персонаж тратит определенное время на поиск предмета или нужного торговца на базаре, так что Мастер может установить определенные временные затраты, которые требуются для совершения проверки, так что персонажу придется решить, искать ли необходимый предмет, или у него есть более неотложные дела.

Модификаторы Местности

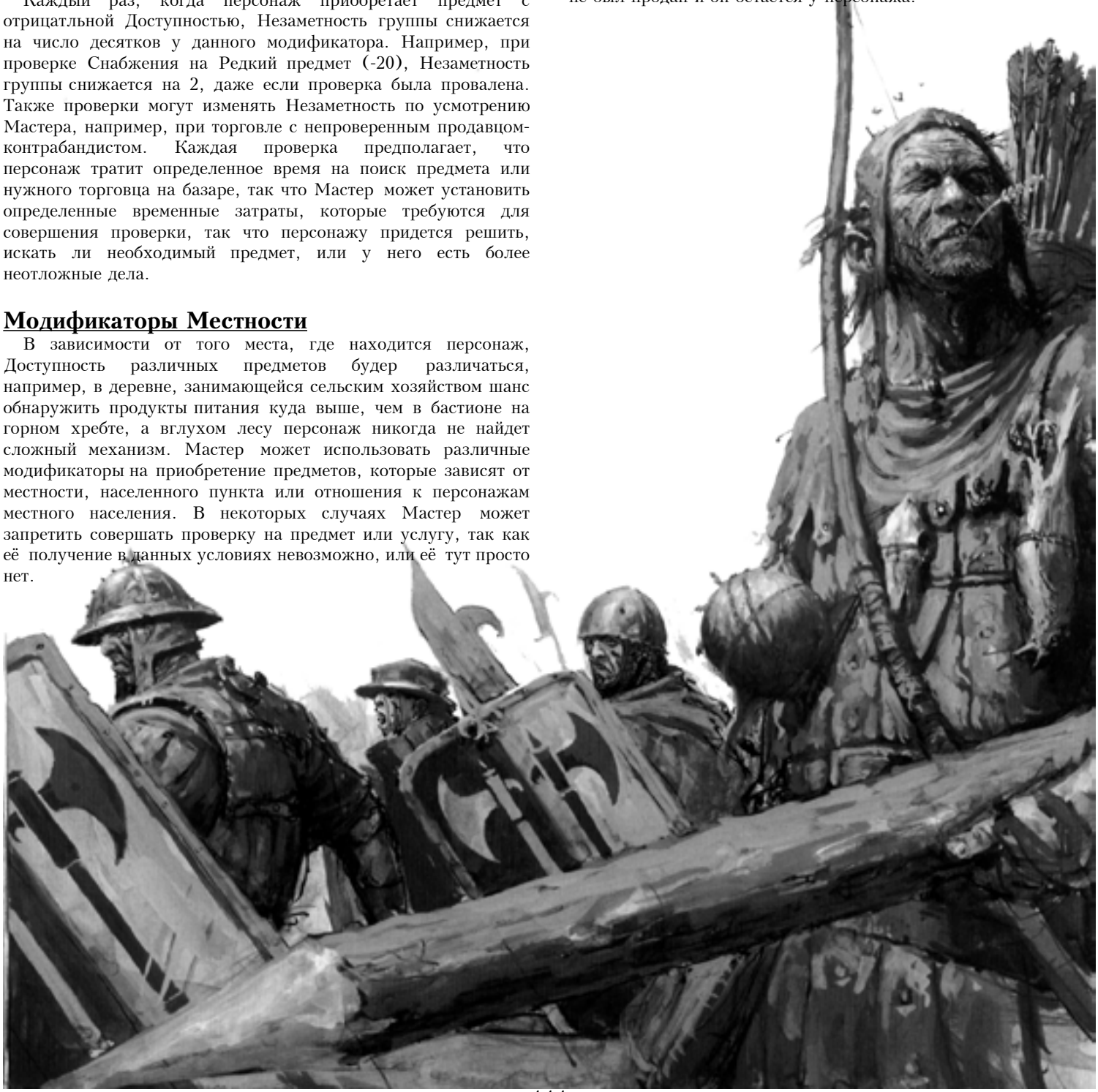
В зависимости от того места, где находится персонаж, Доступность различных предметов будер различаться, например, в деревне, занимающейся сельским хозяйством шанс обнаружить продукты питания куда выше, чем в бастионе на горном хребте, а вглухом лесу персонаж никогда не найдет сложный механизм. Мастер может использовать различные модификаторы на приобретение предметов, которые зависят от местности, населенного пункта или отношения к персонажам местного населения. В некоторых случаях Мастер может запретить совершать проверку на предмет или услугу, так как её получение в данных условиях невозможно, или её тут просто нет.

Торговля Предметами

При приобретении предмета или услуги, пригодится любая возможность. Когда персонаж совершает проверку Снабжения, он может также продать один предмет, чтобы сделать проверку проще. При этом предмет, который персонаж продает должен быть более редким (и иметь Доступность ниже), чем приобретаемый предмет или услуга. Например, чтобы приобрести предмет с доступностью -20, персонажу необходимо продать предмет с доступностью -30 или ниже.

При совершении сделки подобным образом, персонаж получает бонус к проверке, равный разнице между модификаторами Допступности продаваемой и покупаемой вещи. Например, при продаже предмета с доступностью -40 и покупкой предмета с доступностью +20, персонаж получает бонус +60 на данную проверку.

Если такая проверка пройдена, персонаж теряет продаваемый предмет, т.к. он был продан. Если проверка провалена, предмет не был продан и он остается у персонажа.



Оружие

В мире существует невероятное количество разнообразных видов оружия, от простейшего лука до огромной пороховой пушки.

Оружие разделено на несколько групп, охватывающих множество орудий дальнего боя, от арбалета до пушек и оружия ближнего боя, охватывающих все виды оружия, используемого в рукопашной схватке. Если предмет не имеет Плохое качесто, все оружие поставляются с ножнами, чехлом или ремнем для переноски, включенном в его стоимость.

Все оружие имеет профиль, где указаны все необходимые для игроков и Мастера правила:

Название: Как называется оружие

Класс: Оружие разделено на классы: Рукопашное, Метательное, Пистолет, Основное, Тяжелое.

- ***Рукопашное:*** Это оружие используется в ближнем бою. При использовании рукопашного оружия, владелец добавляет свой БСил к наносимому урону.
- ***Метательное:*** Использующее только силу рук, этот класс включает ножи, топоры, копья и тому подобное. Если это оружие также не классифицируется как Рукопашное, его нельзя использовать в ближнем бою (либо оно считается в этом случае импровизированным оржием). При использовании Метательного оружия, персонаж добавляет свой БСил к наносимому урону (за исключением взрывчатки, например, гранат).
- ***Пистолет:*** Это оружие способно вести стрельбу одной рукой и может быть использовано в ближнем бою. Однако, если оружие используется в ближнем бою, стрелок не получает бонусов или штрафов за дистанцию стрельбы или специальные приспособления для стрельбы. Пистолеты со свойством Разброс стреляют в рукопашной как при стрельбе в Упор, однако не получают соответствующий бонус +30.
- ***Основное:*** Оружие этого класса при использовании требует двух рук, однако может использоватся и одной рукой со штрафом -20 на попадание. Его можно использовать в ближнем бою в качестве импровизированного оружия, при этом оно не получает бонусов от модификаций для стрельбы и получает свойство Хрупкое и Ненадежное.
- ***Тяжелое:*** Это оружие всегда требует для стрельбы двух рук и должно быть установлено (например, на сошки) для того, чтобы из него можно было стрелять без штрафов. Также для установки можно использовать подоконник или мешок с песком, или их аналог. Стрелять из тяжелого оружия без его установки можно лишь со штрафом -30 и одиночными выстрелами (полуавтоматическая или автоматическая очередь невозможна).

Дистанция (Дист): Это число используется для определения радиуса стрельбыоружия в метрах. Также оружие может стрелять на Короткую, Дальную и Предельную дистанции, как указано на странице 229 в разделе Боевые Обстоятельства. Оружие не способно поражать цели в радиусе, вчетверо превышающем указанную дистанцию.

Скорострельность (Скр): Этот показатель отражает, способно ли оружие вести автоматический или полуавтоматический огонь, а также как много выстрелов производить при стрельбе очередью. Скорострельность оружия отображает три способа ведения огня. Первый показывает возможность ведения оружием стрельбы одиночными выстрелами. Второй отвечает за полуавтоматическую стрельбу, указанное число отображает количество выстрелов, производимых оружием при ведении огня в данном режиме.Наконец, третье значение указывает количество выстрелов при ведении автоматической стрельбы. Если у показателя стоит прочерк «-», значит оружие не может вести огонь данным способом. Некоторое оружие может стрелять несколькими способами, при этом во время стрельбы персонаж должен избрать только один способ, прежде чем стрелять.

Урон: Урон, который наносит оружие при попадании, а также тип наносимого критического урона:

- ***В (Взрывной):*** Это оружие использует невероятную силу взрывчатки для сокрушения своих целей.
- ***Р (Разрывающий):*** Оружие этого типа имеет множество лезвий, крючков, или любых других способов нанести разрывающие раны и глубокие порезы.
- ***У (Ударный):*** Грубая и сокрушающая сила характерна для этого оружия.
- ***Э (Энергитический):*** Используя электрические импульсы, разряды молний или чистую магию, оружие способно наносить невероятные повреждения.

Бронебойность (Б/б): Бронебойность отражает, насколько хорошо оружие пробивает броню. Когда выстрел или удар попадает по цели, это попадание игнорирует количество очков брони, равное значению Бронебойности оружия. Если оружие игнорирует большее количество очков брони, чем есть на той части тела, куда оно попало, оно игнорирует всю броню, однако не наносит дополнительный урон. Например, оружие с бронебойностью 3 попало по руке персонажа, где значение очков брони равно 5. Для такого попадания считается, что у цели только 2 единицы брони против входящего урона. Учитывайте, что бронебойность не влияет на обереги, однако воздействует на укрытия.

Емкость (Емк): Как много снарядов содержится в колчане/обойме оружия. Если оружие наносит больше попаданий, чем у него осталось боеприпасов (например, для автоматической очереди), лишние попадания игнорируются.

Перезарядка (Пер): Насколько много времени занимает перезарядка оружия. Обычно это Действие или Полудействие. Некоторое оружие может требовать большую продолжительность и занимать несколько раундов (Длительное действие). Количество раундов указано числом, например 2 Действия означает, что для преезарядки потребуется для полных раунда.

Свойства: Любые специальные свойства оружия указываются здесь, например, необходимость перезарядки оружия после каждого выстрела или поражение области при попадании.

Вес: Здесь указан вес оружия. Если не указано иначе, он указан в килограммах.

Доступность (Дос): Указана сложность приобретения данного предмета при использовании персонажем проверки Снабжения (страница 142). Учитывайте, что мастер может изменять модификатор в зависимости от обстоятельств.

Оружие и Таланты

Любое оружие требует таланта, чтобы эффективно его использовать, так как без достаточной подготовки оно может оказаться столь же опасным для друга, как и для врага враг. Каждый тип оружия требует соответствующего таланта Тренировка с Оружием для наилучшего использования. Артефактное оружие имеют более узкую специализацию, и пользователь должен иметь отдельный талант Тренировки с Артефактным Оружием, чтобы иметь возможность использовать этот тип оружия. Если же персонаж использует оружие, для которого у него нет соответствующего таланта, он получает штраф -20 в соответствующих проверках.

Свойства оружия

Некоторое оружие имеет дополнительные специальные свойства, которые расширяют особенности оружия. Ниже приведен перечень общих свойств оружия.

Бронебойное (Razor Sharp)

Некоторые виды оружия или типы боеприпасов имеют возможность резать прямо через броню.

Если владелец оружия при попадании получил 3 или больше СтУ, оружие считает свою бронебойность вдвое выше для этой атаки.

Взрывное (X) (Blast)

Атаки этим оружием производят взрывы при попадании, разбрасывая обломки и осколки во все стороны.

Помимо того, в кого (или куда) попал снаряд от оружия, страдают от взрыва все цели, попавшие в радиус поражения (указывается в скобках, в метрах). Бросок на урон совершается единожды и применяется ко всем целям. Также место попадания смещается при провале проверки на СН (страница 230).

Высококритичное (X) (Vengeful)

Это оружие, казалось бы, воплощают в себе гнев богов, и с нетерпением ждет возможности свалить с ног любого, кто будет стоять на пути.

При атаке этим оружием, атакующий запускает эффект «Праведная Ярость» (страница 227) на любой результат броска на урон со значением X или выше (до применения всех модификаторов). Если несколько эффектов предоставляют это свойство, их необходимо объединить, пользуясь следующим правилом: вычесть значение каждого свойства из 10 и сложить полученные результаты. Так, Рунный Кинжал получчит свойство Высококритичное (5) (Высококритичное (8) за свойство Рунное и Высококритичное (7), так как это кинжал. (10-8)+(10-7).

Галлюциногенное (X) (Hallucinogenic)

В то время как большинство оружия воздействует на тело, оружие с этим свойством действует напрямую на разум цели, при помощи редких препаратов и трав.

Когда существо поражено оружием с этим свойством, оно должно совершить проверку Стойкости со штрафом -10х число в скобках у свойства данного ояржия, и в случае, если она провалена - совершить бросок по таблице 5-3: Галлюцинации. Распираторы и герметичная броня дает бонус +20 к проверке. Галлюцинация длится один раунд плюс один дополнительный раунд за каждую СтН.

Гибкое (Flexible)

Это оружие делается из цепи, веревки, либо иного гибкого материла, который способен обойти защиту цели.

Данное оружие нельзя Парировать, однако самим оружием возможно Парировать вражеские атаки.

Громоздкое (Unwieldy)

Огромное и часто весьма тяжелое, Громоздкое оружие слишком неудобно для использования с изяществом.

Персонаж не может Парировать этим оружием или совершать Молниеносные атаки.

Длинное (X)

Оружие достаточно длинное, чтобы противник не смог ощутить себя в безопасности, находясь на некотором расстоянии от персонажа.

Данное оружие имеет большую длину, поэтому им можно атаковать на дополнительное расстояние, указанное в скобках свойства. Например, Длинное (1) позволяет атаковать цели в радиусе 2х метров (а не 1, как раньше). При этом, если персонаж атакует другого персонажа, который не имеет оружия со свойством Длинное того-же радиуса или больше, он не считается связанным в ближнем бою. Также, если персонаж атакует оружием с этим свойством по противнику, которого также атакуют в ближнем бою, он получает бонус за Численное Превосходство.

Дымовое (X) (Smoke)

Вместо того, чтобы нанесить повреждения , это оружие создает плотный дым , чтобы создать укрытие.

В том месте, куда попало оружие с этим свойством, создается дымовая завеса с радиусом в метрах, указанным в скобках

Таблица 5-2: Галлюцинации

Результат d10	Эффект
1. Жукижукижукижуки!	Персонаж Сбивается с Ног, вертится и кричит, пытаясь избавиться от воображаемых насекомых, уничтожающих его кожу и плоть. Персонаж падает на пол и считается Оглушенным.
2. Мои руки…!	Персонаж считает, что его руки превратились в скользкиt щупалmwf, или, возможно, плоть начала спадать с костей кровавыми комками. Независимо от частностей, персонаж роняет всё, что несет в руках и считается Оглушенным, глядя на свои руки и вопя.
3. Они ходят сквозь стены…!	Персонаж видит жуткие видения, которые рвутся сквозь стены, через пол и потолок и пытается их застрелить. Персонаж должен провести каждый ход стрельбы по в случайном направлении пределах его прямой видимости. Любые существа, оказавшиеся на линии огня подвержены атакам, как обычно. Каждый раунд необходимо выбрать цель случайным образом, исползуя График Смещения на странице 230. При результате 7 персонаж стреляет в землю, а 10 - в воздух.
4. Я невидимый!	Персонаж верит, что он невидим и корчит рожи всем, кто вокруг него. Он ковыляет о в случайных направлениях в каждом раунде (используйте График Смещения на стр 230), используя Полное Действие для перемещения. Персонаж сохраняет свои Реакции.
5. Я могу летать!	Небо выглядит настолько большим и привлекательным, что персонаж начинает махать руками, пытаясь подражать птицам. Он не может сделать ничего, кроме прыжков вверх и вниз на месте. Если он стоит над уровнем земли, он может броситься в случайном направлении, с обычными последствиями для падения - ужасающей травмой или смертью, в зависимости от результата.
6. Они пришли за мной!	Персонаж страдает паранойей, полагая, что даже его собственные товарищи хотят его убить. В свой ход он должен переместиться в укрытие, выходя из прямой видимости от любых других персонажей. Он остается скрытым, пока эффект не закончится, и должен искать новое укрытие по мере необходимости, чтобы оставаться скрытым.
7. Меня убили!	Персонаж считает, что газ является токсичным и он падает на пол, как мертвый; он считается Беспомощным. Другие персонажи, которые видят его "смерть" должны пройти проверку Интеллекта (+0), если она провалена, они также думают, что персонаж мертв.
8. Я вас всех убью!	Персонаж наполнен горящей яростью и стремлением к насилию. Персонаж становится Берсерком (см стр 127) для продолжительности воздействия, и должен атаковать ближайшего противника.
9. Я такой маленький!	Персонаж считает, что он сократился до половины своего нормального размера, и теперь все остальное является большим и пугающим. Все остальные персонажи считаются как имеющими черту Страх (3).
10. Черви!	Персонаж отчаянно пытается удалить массивный червя, который обвивает его ногу. Если он держит пистолет, он стреляет в себя из него, а если нет, он бьет себя в ногу рукопашным оружием, которое он держит. Если персонаж в настоящее время не держит никакого оружия, он достает случайное оружие из тех, кого он несет и нападает на себя при помощи его. Случайным образом определите, какая нога "содержит" червя. Атака автоматически наносит один удар с 1d5 СтУ, и наносит урон в обычном режиме.

Таблица 5-3: Свойства Оружия

Свойство	Описание
Бронебойное	При 3 или больше СтУ на попадание, оружие считает свою бронебойность вдвое выше для этой атаки.
Взрывное (х)	Урон от взрыва получают все цели, попавшие в радиус поражения (указывается в скобках, в метрах).
Высококритичное (х)	Вызывает "Праведную Ярость" на любой результат броска на урон со значением Х или выше (до применения всех модификаторов).
Галлюциногенное (х)	Цель должна совершить проверку Стойкости со штрафом -10х число в скобках у свойства данного ояржия, если она провалена - совершить бросок по таблице Галлюцинации. Галлюцинация длится один раунд плюс один дополнительный раунд за каждую СтН.
Гибкое	Данное оружие нельзя Парировать, однако самим оружием возможно Парировать вражеские атаки.
Громоздкое	Персонаж не может Парировать или совершать Молниеносные атаки.
Длинное (х)	Оружием можно атаковать на дополнительное расстояние.
Дымовое (х)	В месте попадания создается дымовая завеса с радиусом, указанным в скобках. Эта завеса длится 1d10+10 раундов.
Защитное	Оружие с этим свойством получает бонус +15 на проверки Парирования, но также страдает от штрафа -10 на атаки данным оружием.
Имперское	При проверке Рукопашного Навыка сравните значение единиц: на 5 и ниже оружие получает свойство Разрушающее Поле, увеличивает урон и б/б на 5, тип урона становится Энергитическим.
Испытанное (х)	Любой результат броска куба на урон ниже числа, указанного в скобках, считается равным этому числу.
Калечащее (х)	Если персонаж получает единицу урона (после снижения ОБ и БСт), он считается Покалеченным до конца боя, либо до полного исцеления. Если Покалеченный персонаж совершает в свой ход более Полудействия, он получает Разрывающий урон, равный количеству, указанному в скобках по той-же части тела, куда попала атака, Этот урон не снижается БСт и ОБ.
Кислотное	Снижает броню на 1d10. если брони нет урон наносится персонажу и не поглащается БСт. Повреждение брони имеет кумулятивный эффект.
Колящее (х)	Увеличивайте бронебойность оружия на значение в скобках за каждые две СтУ, полученные при атаке.
Контузящее	Цель, получившая урон (после снижения ОБ и БСт), должна совершить проверку Стойкости. При провале, цель получает 1 уровень Усталости и Оглушается на количество раундов, вдвое меньшее количеству СтН с округлением вверх.
Магическое	Наносит дополнительный урон и увеличивает б/б в эквивалентно МУ владельца. Если чародей наносит урон, он может предпринять проверку Сотворения (против Воли цели) Полудействием. За каждую СтУ наносит 1d10 Энергитического урона, игнорирующего БСт и ОБ.
Надежное	Оружие получает заклинивание только при результате 100 на броске. Оружие со свойством Рассеивающееся, либо иное, не совершающее бросков на атаку, не заклинивает никогда. Если оружие имеет свойство Хрупкое, оно ломается только при 100 на броске.
Ненадежное	Ненадежное оружие получает заклинивание на 81 или выше при стрельбе Полуавтоматической или Автоматической очередью. В иных случаях оно заклинивает на 91 и выше. Если оружие имеет свойство Хрупкое, оно ломается при броске 91 и выше.
Несбалансированное	Оружием нельзя наносить Молниеносные Атаки и также получает штраф -10 при Парировании.
Неточное	Персонаж не получает бонусов за Прицеливание при атаках оружием с этим свойством.
Огненное	При попадании цель (даже если она не получает урон), она должна совершить проверку Ловкости чтобы не загореться.
Опутывающее (х)	При попадании цель должна совершить проверку Ловкости со штрафом -10х число в скобках свойства оружия, либо будет обездвижена. Цель может предпринимать только попытки освободиться Полным действием проверкой Силы или Ловкости со штрафом -10х число в скобках. Цель считается Беспомощной (страница 229) до тех пор, пока не освободится.
Освященное	Урон, нанесенный этим оружием считается Святым, и может иметь эффекты против Демонов и магических существ.
Перегревающееся	При результате 91 или выше при проверке на попадание, это оружие перегревается. Владелец получает Энергетический урон оружия, с бронебойностью 0 по руке, которая держит оружие (если оно двуручное, то распределяется случайным образом). Персонаж может избежать урона, выбрасывая оружие Свободным Действием. Перегревшееся оружие не может стрелять в этом и следующем раунде. Оружие с этим свойством не заклинивает, и любой эффект, который заставляет оружие заклинить, вместо этого, перегревает его.
Полуторное	При использовании оружия одной рукой, используйте обычный профиль оружия. При использовании двух рук, урон и бронебойность увеличивается на 2, оно теряет свойство Несбалансированное, если имело, если не имело свойств Громоздкое или Несбалансированное, получает свойство Сбалансированное.
Примитивное (х)	При броске на урон, результат, выше в скобках, считается этим числом. При этом оружие создает Праведную Ярость только на 10.
Пробивающее	Оружие удваивает бронебойностть при стрельбе на Короткой дистанции или ближе.
Проклятое	Оружие наносит дополнительный урон в размере бонуса Очков Скверны, или равный значению черты Демонический (х).
Разрушающее Поле	Если персонаж успешно Парирует оружием, совершите бросок 1d100, на 26 и выше оружие атакующего будет уничтожено.
Разрывающее	Данное оружие при броске на урон позволяет бросить дважды и выбрать наилучший результат.
Рассеивающееся	Не нужно совершать проверку Стрелкового Навыка. Цели на пути оружия должны совершить проверку +0 Ловкости или получить одно попадание. Если персонаж не имеет талант Тренировка с Оружием, цели получают бонус +20, если оружие считается Тяжелым и оно не установлено, бонус увеличивается до +30. Укрытие не защищает, если не скрывает цель полностью. Попадает в Туловище. Оружие заклинивает при 9 на кубике урона до применения всех модификаторов. Оружие нельзя использовать для Прицельной атаки.
Рунное	Оружие приобретает свойства Проклятое, Разрывающее, Высококритичное (8) и не может быть уничтожено оружием со свойством Разрушающее Поле. Всякий раз, когда персонаж, вызывает Праведную Ярость, он получает 1d5 очков Скверны.
Сбалансированное	Оружие предоставляет бонус +10 к РН при Парировании.
Святое	Против целей с чертой Демонический, оружие получает свойство Высококритичное (8) и урон не снижается БСт цели.
Сокрушающее	Когда по цели попадает атака она должна совершить проверку Стойкости. Если проверка провалена, цель считается Оглушенной на 1 раунд за каждую СтН. Если атака наносит больше урона (после вычитания ОБ и БСт), чем БСил цели, она Сбивается с Ног.
Спаренное	Оружие получает бонус +20 к атаке при стрельбе из обоих стволов (и тратит вдвое больше боеприпасов). Наносит дополнительное попадание если атака получила две или более СтУ.
Точное	Оружие дает дополнительный бонус +10 к Стрелковому навыку персонажа, если он использует Прицеливание перед атакой. Если персонаж стреляет из Основного оружия одиночными выстрелами и использует Прицеливание, атака наносит дополнительно 1d10 урона за каждые 2 СтУ после первой (до максимума в 2d10).
Хрупкое	При 4 СтН при проверке РН бросок 1d10, на 1-2 оружие ломается (Ненадежное на 1-3, Надежное на 1).
Ядовитое (х)	В конце своего хода, если персонаж получил урон (после вычитания ОБ и БСт) в прошлом раунде, необходимо пройти проверку Стойкости со штрафом -10 за единицу в скобках, или получить 1d10 дополнительного урона.

свойства этого оружия. Эта завеса длится 1d10+10 раундов, или меньше, в зависимости от погоды (страница 229).

Защитное (Defensive)

Защитное оружие, такое как щит, используется для блокировки вражеских атак и не слишком удобно для нанесения собственных.

Оружие с этим свойством получает бонус +15 на проверки Парирования, но также страдает от штрафа -10 на атаки данным оружием.

Имперское

Оружие создано при использовании ныне неизвестных технологий с применением магических ритуалов, что предоставляет ему особенные свойства.

Если персонаж желает приобрести Имперское оружие, он выбирает оружие (с согласия Мастера) и накладывает штраф -30 на проверки Снабжения. При броске на попадание или парирование сравните значение единиц: на 5 и ниже оружие получает свойство Разрушающее Поле, увеличивает урон и бронебойность на 5, а тип урона становится Энергитическим. Имперское оружие плохого качества получает этот эффект на 3 и ниже, хорошего - на 7 и ниже, превосходного - на 9 и ниже.

Испытанное (X) (Proven)

Это оружие всегда наносит серьезные повреждения.

При броске на урон данного оружия, любой результат на кубе ниже числа, указанного в скобках у свойства оружия, считается равным этому числу. Так, Испытанное (3) при результатах 1 или 2 на кубе урона считается за 3.

Калечащее (X) (Crippling)

Данное оружие пользуется популярностью у всех любителей причинять боль и страдания своим противникам.

Если персонаж получает хотя-бы одну единицу урона (после снижения ОБ и БСт), он считается Покалеченным до конца боя, либо до полного исцеления его ран. Если Покалеченный персонаж совершает в свой ход более Полудействия, он получает Разрывающий урон, равный количеству, указанному в скобках у данного свойства по той-же части тела, куда попала атака, Покалечившая персонажа. Этот урон не снижается Стойкостью и ОБ.

Килотное (Corrosive)

Это оружие создано, чтобы уничтожать броню цели.

Если цель подвергается попаданию оружием с данным свойством, значение брони на этой части тела снижается на 1d10. Если значение брони снижается до 0, или данная часть тела не имеет брони, не уменьшившее броню значение повреждения (или весь урон, если брони нет) приходится в персонажа. Данный урон не поглащается бонусом Стойкости. Повреждать броню данным оружием можно несколько раз, а результат повреждения суммируется. Починка брони возможна прохождением проверки Механики, как указано на странице XXX (Починка Предметов).

Колящее (Lance) (X)

Оружие способно сосредоточить огромную силу на своем наконечнике.

Оружие с этим свойством имеет вариативность в бронебойности, в зависимости от точности каждого удара. Когда цель получает попадание от этого оружия, увеличивайте бронебойность оружия на значение в скобках за каждые две СтУ, полученные при атаке. Например, оружие с бронебойностью 2 при атаке с тремя СтУ получает бронебойность 2x3=6.

Контузящее (Shocking)

Контузящее оружие может вывести из строя противников с помощью мощного разряда энергии или других нелетальных средств.

Цель, получившая как минимум единицу урона от оружия с этим свойством (после снижения Броней и Стойкостью), должна совершить проверку Стойкости. Если она провалена, цель получает 1 уровень Усталости и Оглушается на количество раундов, вдвое меньшее количеству СтН с округлением вверх.

Магическое (Force)

Магическое оружие использует магические способности носителя, чтобы отразить свой разрушительный потенциал, превращая обычный меч или посох в оружие, повеливающее древними стихиями, способное уничтожить и велкикана.

Если персонаж желает приобрести Магическое оружие, он выбирает оружие (с согласия Мастера) и накладывает штраф -40 на проверки Снабжения. Такое оружие всегда считается оружием Превосходного качества. В руках чародея, оружие также наносит дополнительный урон и увеличивает бронебойность в соответствии с базовым магическим уровнем носителя (при уровне 3 добавляет +3 урона и +3 бронебойности), а также тип урона становится Энергитическим. В дополнение, если чародей наносит урон сопернику, он может предпринять проверку сотворения заклинания (проверка против Воли цели) за Полудействие. Если чародей преуспел в проверке, за каждую СтУ магическое оружие наносит дополнительно 1d10 Энергитического урона, игнорирующего стойкость и броню цели. Чародеи всегда используют базовый магический уровень для этой проверки и не могут создавать Магическое Проявление при этой проверке. Магическое оружие не может быть уничтожено оружием со свойством Разрушающего поля.

Надежное (Reliable)

Используя невероятно сложные технологии и особо прочные материалы, этим оружием может гордиться любой его обладатель.

Надежное оружие получает заклинивание только при результате 100 на броске. Надежное оружие со свойством Рассеивающееся, либо иное, не совершающее бросков на атаку, не заклинивает никогда. Если оружие имеет свойство Хрупкое, проваливает проверку Хрупкости только при выпадении 1.

Ненадежное (Unreliable)

Ненадежное оружие представляет собой плохо спроектированные, плохо изготовленные, или неправильно собранное оружие, которое, пожалуй, лучше, чем без оного вообще, но ненамного.

Ненадежное оружие получает заклинивание на 81 или выше при стрельбе Полуавтоматической или Автоматической очередью. Если оружие имеет свойство Хрупкое, проваливает проверку Хрупкости при результате от 1 до 3.

Несбалансированное (Unbalanced)

Громоздкие, неудобные в использовании, и часто тяжелые, они обычно хороши в атаке, но в обороне страдают при попытках отразить вражеский урон.

Оружием нельзя наносить Молниеносные Атаки и также получает штраф -10 при Парировании.

Неточное (Inaccurate)

Плохо изготовленное и из некачественных материалов, это оружие довольно широко распространено благодаря своей стоимости.

Персонаж не получает бонусов за Прицеливание при атаках оружием с этим свойством.

Огненное (Flame)

Используя специальные горючие смеси, оружие способно поджечь цель.

Когда цель получает попадание от оружия с этим свойством (даже если она не получает урон), она должна совершить проверку Ловкости чтобы не загореться.

Опутывающее (X) (Snare)

Оружие создано для того, чтобы обездвижить либо остановить цель, при помощи вязкой жидкости или веревок.

Когда по цели попадает оружие с этим свойством, она должна совершить проверку Ловкости со штрафом -10х число в скобках свойства оружия, либо будет обездвижена. Обездвиженная цель не может предпринимать никаких действий, кроме как пытаться освободиться от сети. Полным действием цель совершает проверку Силы или Ловкости со штрафом -10х число в скобках. Если проверка пройдена, считается что персонаж разорвал путы, либо выскользнул из них. Цель считается Беспомощной (страница 229) до тех пор, пока не освободится.

Освященное (Sanctified)

Данное оружие освещено на борьбу с Хаосом.

Любой Урон, нанесенный этим оружием считается Святым, и может иметь особенные эффекты против некоторых Демонов и прочих магических существ.

Перегревающееся (Overheats)

Благодаря неэффективному проектированию оружия, некачественной сборке, либо плохим материалам, оружие обычно очень быстро перегревается во время боя.

При результате 91 или выше при проверке на попадание, это оружие перегревается. Владелец получает Энергетический урон, эквивалентный урону оружием, с бронебойностью 0 по руке, которая держит оружие (если оно двуручное, то распределяется случайным образом). Персонаж может захотеть избежать урона, выбрасывая оружие Свободным Действием. Перегревшееся оружие не может стрелять в этом раунде и следующем, когда оно перегрелось, т.к. ему необходимо остыть. Оружие с этим свойством не заклинивает, и любой эффект, который заставляет оружие заклинить, вместо этого, перегревает его.

Полуторное

Оружие достаточно большое, так что им можно управлять как одной, так и жвумя руками.

При использовании оружия одной рукой, используйте обычный профиль оружия. Однако если вы используете данное оружие двумя руками, его урон увеличивается на 2, а бронебойность на 1, оно теряет свойство Несбалансированное, если имело, а если не имело свойств Громоздкое или Несбалансированное, получает свойство Сбалансированное.)

Примитивное (X) (Primitive)

Довольно допотопное или не очень эффективно сконструированное, это оружие по прежнему смертельно, однако не способно причинить выскоий урон.

При броске на урон этим оружием, любой результат, выше числа, указанного в скобках к данному свойству, считается этим числом. Например, примитивное (7) при броске на урон 8, 9, 10 считается 7. При этом оружие по-прежнему создает Праведную Ярость (страница 227) только на 10.

Пробивающее (Melta)

Это оружие придает невероятную начальную скорость при выстреле, однако она быстро теряется.

Оружие удваивает бронебойностть при стрельбе на Короткой дистанции или ближе.

Проклятое (Tainted)

Пропитанное силой Хаоса, это оружие использует внутреннюю тьму его обладателя.

Оружие с этим свойством наносит дополнительный урон в размере бонуса Очков Скверны носителя, или равный значению черты Демонический (х), при этом выбирается наивысшее значение.

Разброс (Scatter)

Боеприпасы к этому оружию разлетаются при выстреле, повреждая цели на своем пути, однако с увеличением дистанции урон снижается.

При стрельбе в Упор оружие получает +10 к атаке и наносит +3 урона. При стрельбе на Короткую Дистанцию оружие получает +10 к атаке, но на остальные дистанции оружие получает штраф -3 к урону.

Разрушающее поле (Power Field)

Разрушающие поля создают зону разрушительной энергии, наносящей страшные повреждения.

Если персонаж успешно Паррирует оружием с этим свойством, совершите бросок 1d100, на 26 и выше оружие атакующего будет уничтожено. Черта Нереальное Оружие, оружие со свойством Магическое или Естественное оружие игнорируют этот эффект.

Разрывающее (Tearing)

Эти оружия называют зазубренным, разрывающим, имеющим лезвия, подобно зубам хищника вгрызающееся в плоть жертвы.

Данное оружие при броске на урон позволяет бросить дважды и выбрать наилучший результат.

Рассеивающееся (Spray)

Рассеивающее оружие способно поразить большие площади, для возможности нанести вред большему числу врагов, жертвуя дальностью атаки. В отличие от других видов оружия, Рассеивающее имеет только один радиус стрельбы и оно попадает по всем, кто в нем находится.

Стрелку нет нужды совершать проверку Стрелкового Навыка для стрельбы из Рассеивающего оружия. Все существа, стоящего на пути оружия (конус в 30 градусов и ограниченным оружием радиусом поражения) должны совершить проверку +0 Ловкости или получить одно попадание. Если персонаж не имеет талант Тренировка с Оружием для данного вооружения, цели получают бонус +20 для проверки, а если данное оружие считается Тяжелым и оно не установлено, бонус увеличивается до +30. Укрытие не защищает цель от попадания, если только не скрывает её полностью. Поскольку оружие не требует проверки на попадание, оно считается попадающим в Туловище. Оружие заклинивает при выпадении 9 на кубике урона до применения всех модификаторов. Ввиду своей природы, это оружие нельзя использовать для Прицельной атаки.

Рунное

Теория, основанная на предположениях и сказках безумцев, утверждает, что это демоническое оружие, освобожденное от своих нечистых обитателей. Почерневшее и покрытые шрамами, похоже, что это оружие функционирует нормально, но по-прежнему сохраняет немного демонической сущности, которая когда-то наполняла его ужасной силой.

Если персонаж желает приобрести Рунное оружие, он выбирает оружие (с согласия Мастера) и накладывает штраф -40 на проверки Снабжения. Оно использует профиль для этого оружия. Оно приобретает свойства Проклятое, Разрывающее, Высококритичное (8) и не может быть уничтожено оружием со свойством Разрушающее Поле. Всякий раз, когда персонаж, владеющий рунным оружием, вызывает Праведную Ярость, он

получает 1d5 очков Скверны.

Сбалансированное (Balanced)

Тщательно выверенное, оружие практически является продолжением руки владельца, что позволяет ему эффективно отражать удары.

Сбалансированное оружие предоставляет бонус +10 к РН при Парировании. Даже если персонаж использует два Сбалансированных оружия, он получает данный бонус лишь единожды.

Святое (Daemonbane)

Некоторые виды оружия получают благословения, которые дают им дополнительные свойства против приспешников Хаоса.

Когда используется против целей с чертой Демонический, оружие получает свойство Высококритичное (8) и урон не снижается БСт цели

Сокрушающее (Concussive)

Удары Сокрушающим оружием столь сильны, что выбивают из врага дух, лишая его возможности наблюдать за происходящим в тщетных попытках восстановить дыхание.

Когда по цели попадает атака оружием с правилом Сокрушающее, она должна совершить проверку Стойкости. Если проверка провалена, цель считается Оглушенной на 1 раунд за каждую СтН. Также, если атака наносит больше урона (после вычитания брони и стойкости), чем БСил цели, она Сбивается с Ног.

Спаренное (Twin-linked)

Спаренное оружие представляет из себя два соединенных между собой одинаковых оружия, стреляющих одновременно для повышения кучности стрельбы и убойной силы.

Оружие с этим свойством получает бонус +20 к атаке при стрельбе из обоих стволов (и тратит вдвое больше боеприпасов). Также оружие наносит дополнительное попадание если атака получила две или более СтУ.

Точное (Accurate)

Данное оружие создано для точных атак, оно имеет нарезной ствол, либо точно выверено по балансу.

Подобное оружие дает дополнительный бонус +10 к Стрелковому навыку персонажа, если он использует Прицеливание перед атакой, в дополнение к стандартному бонусу. Также, если персонаж стреляет из Базового оружия с данным свойством одиночными выстрелами и при этом использует Прицеливание, атака наносит дополнительно 1d10 урона за каждые 2 СтУ после первой (до максимума в 2d10). Данные броски не учитываются для возникновения Праведной Ярости.

Хрупкое

Оружие не может похвастать долговечностью и при активном использовании рискует выйти из строя.

Оружие с этим свойством при проваленной проверке Рукопашного Навыка с количеством СтН, превышающим БРН должно пройти проверку на Хрупкость. Бросьте д10, при 2 и меньше оружие считается сломанным. Дальнейшее его использование требует Починки (страница XXX).

Ядовитое (X) (Toxic)

Оружие отравлено сильнейшими ядами и способно в короткие сроки убить свою жертву.

В конце своего хода, если персонаж получил повреждения (после вычитания брони и стойкости) оружием с этим свойством в прошлом раунде, ему необходимо пройти проверку Стойкости со штрафом -10 за единицу, указанную в скобках у свойства оружия, или получить 1d10 дополнительного урона (того-же типа, что и первая нанесенная оружием с этим свойством рана). Например, оружие со свойством Ядовитый (4) накладывает штраф -40 на проверку сопротивления яду. Некоторые существа или оружия накладывают дополнительные эффекты от ядов или наносят дополнительный урон, что будет указано в описании оружия.

Стрелковое Оружие

В мире присутствует множество разнообразных видов стрелкового оружия, которые условно можно разделить на пять типов: арбалеты, луки, метательное, огнеметное и огнестрельное оружие. Отдельно можно выделить гранаты. От княжества к княжеству указанное ниже оружие может выглядеть совершенно по разному, иметь различные механизмы спускового крючка и оно может быть собрано из разнообразных материала, однако всё оно имеет следующие профили:

Арбалеты

Этот класс оружия использует общий принцип: к основной части, на которую укладывается снаряд, крепятся дуги, которые приводятся в действие спусковым механизмом. Арбалеты популярны, так как не требуют особого мастерства для использования, а тугая натяжка металлического лука обеспечивает его солидной мощью.

Высокоточный Арбалет

Созданные для ведения высокоточной прицельной стрельбы, хоть эти арбалеты и не сильно уступают по габаритам тяжелому арбалету, они наносят меньше урона, что компенсируются непревзойденной точностью оружия.

Дварфийский Арбалет

Выглядит как стандартный арбалет, но обладает магазином на 10 болтов, позволяющим владельцу оружия, сделать несколько атак до того, как перезарядить магазин. Время перезарядки указано в Таблице 5-5: Стрелковое оружие для того случая когда в магазине есть болты. Как только магазин опустел, требуется 4 полных раундов, чтобы перезарядить магазин и привести оружие в состояние боевой готовности.

Легкий Арбалет

На первый взгляд легкий арбалет похож на уменьшенную копию стандарнтного арбалета, но его конструкция полностью стальная. Поскольку он размером с пистолет, вы можете стрелять из него, используя одну руку. Даже имея преимущество в размере, он обладает медленной перезарядкой как у стандартных арбалетов, требуется натянуть тетиву на спусковой механизм, встроенный в конструкцию оружия.

Средний Арбалет

По существу это небольшой металлический лук, размещенный на ложе, оснащенном механическим спусковым крючком. Арбалетом нужно лишь прицелиться и нажать на спусковой крючок.

Тяжелый Арбалет

Данный арбалет имеет усиленную конструкцию и может иметь дополнительные дуги, отправляющие снаряд с поистине ужасающей скоростью. Это устройство имеет длину почти в метр и способно сбить человека с ног, даже если он переживет попадание.

Всякий раз, когда осадный арбалет наносит урон (после вычитания Очков Брони и Бонуса Стойкости) цель с чертой Размер 5 или меньше Сбивается с Ног.

Луки

Выгода луков заключается в том, что в зависимости от натяжения, они могут быть более эффективны, либо могут позволить выпускать дикое количество стрел. Разумеется, из за особенностей ведения огня, для пользования луком требуется две руки.

Стрельба из лука может вестись в трех режимах:

- ***Стандартный:*** Если перезарядка происходит Свободным действием, можно вести Полуавтоматический и Автомтический огонь.

- ***Усиленный:*** При Усиленном режиме, персонаж натягивает тетиву сильнее обычного, при этом он наносит на 1 больше урона, однако атака получает штраф -10 из-за необходимости прилагать усилия при стрельбе. Если перезарядка происходит Свободным действием, можно вести Полуавтоматический огонь.

- ***Максимальный:*** Оружие получает бонус к урону и бронебойности +2, также лук теряет свойство Надежное и приобретает свойство Ненадежное, данная атака требует дополнительное Полудействие (так, вместо Свободного - Полудействие, вместо Полудействия - Полное действие), а также атака получает штраф -20. В третьем режиме тип урона лука меняется на Разрывающий.

Длинный Лук

Улучшенная версия обычного лука, сконструирована из чередующихся слоев гибкого дерева, таких как тис и вяз. Хотя изготовить его сложнее, чем обычный лук, его истинная сила заключается в возможности стрелять на дальние дистанции.

Короткий Лук

Меньше обычного лука, он дешевле и проще в изготовлении. Единственным недостатком является дистанция поражения.

Средний Лук

Лук имеет конструкцию, состоящую из дерева, рога, и сухожилий. Доступный в большинстве мест лук является одним из основных оружий общинах любого размера.

Усиленный Лук

Лук, созданный для более точной стрельбы, нежели его собратья, в ущерб повреждениям, которые он наносит. Стрелок может быть уверен, что стрела полетит именно в то место, куда он целится.

Эльфийский Длинный Лук

Он подобен обычному длинному луку, но сконструирован из редкого и гибкого дерева с прослойками из кости. Благодаря конструкции и материалам, он наносит гораздо больше урона и способен пробить кольчужный доспех.

Эльфийский Короткий Лук

Это копия короткого лука, созданная эльфами. Он легкий и менее громоздкий, нежели обычный лук, в виду своей необычной конструкции, и использовать его могут лишь самые опытные лучники. Он способен нанести страшные раны даже бронированному противнику.

Метательное

Это оружие включает предметы, которые можно метать в бою, например путы, метательные ножи (если они не предназначены для ближнего боя), а также гранаты.

Метательный Нож

Это специальная конструкция ножа, баланс которого выверен для метания, что делает его менее полезным в ближнем бою.

В рукопашном бою считается импровизированным оружием

Таблица 5-4: Стрелковое Оружие

Название	Класс	Дист	Скр	Урон	Б/б	Емк	Пер	Свойства	Вес	Дос
Арбалеты										
Дварфийский Абалет	Основное	30	1/2/5	1d10+3 У	2	10	Свободное	Пробивающее	12кг	-30
Легкий Арбалет	Пистолет	15	1/-/-	1d10+2 У	1	1	Полное	-	5кг	-10
Средний Арбалет	Основное	25	1/-/-	1d10+6 У	2	1	Полное	Надежное	5кг	+0
Тяжелый Арбалет	Тяжелое	40	1/-/-	2d10+7 У	4	1	2 Полных	Калечащее (2), Точное	20кг	-20
Высокоточный Арбалет	Тяжелое	50	1/-/-	1d10+5 У	4	1	2 Полных	Бронебойное, Калечащее	15кг	-20
Луки (только две руки)										
Длинный Лук	Основное	БСил х 10	1/2/-	1d10+4 У	1	1	Полудействие	Надежное	4,5кг	+10
Короткий Лук	Основное	БСил х 4	1/3/5	1d10+2 У	0	1	Полудействие	Надежное	1,5кг	+30
Средний Лук	Основное	БСил х 6	1/2/3	1d10+3 У	0	1	Полудействие	Надежное	3кг	+20
Усиленный Лук	Основное	БСил х 8	1/-/-	1d10+2 У	2	1	Полудействие	Бронебойное, Точное	4кг	-20
Эльфийский Длинный Лук	Основное	БСил х 10	1/2/-	1d10+6 У	5	1	Полудействие	-	3кг	-40
Эльфийский Короткий Лук	Основное	БСил х 4	1/3/5	1d10+4 У	5	1	Полудействие	-	1кг	-30
Метательное										
Метательный Нож	Метательное	7	1/3/-	1d5 Р	1	-	-	Бронебойное, Высококритичное (8), Разрывающее	0,5кг	+0
Путы	Метательное	5	1/-/-	0	-	1	-	Неточное, Опутывающее (1)	1,5кг	+0
Огнеметное										
Огнемет	Основное	3	1/-/-	1d10+4 Э	2	4	2 Полных	Огненное, Рассеивающееся	6кг	-10
Ручной Огнемет	Пистолет	6	1/-/-	1d10+4 Э	2	6	2 Полных	Огненное, Рассеивающееся	3,5кг	-30
Тяжелый Огнемет	Тяжелое	9	1/-/-	1d10+5 Э	4	2	2 Полных	Огненное, Рассеивающееся	45кг	-30
Пороховое										
Аркебуза	Основное	20	1/-/-	2d10 У	1	1	2 Полных	Ненадежное, Неточное, Пробивающее	8кг	+0
Длинноствольная Винтовка	Основное	30	1/-/-	1d10+4 У	4	3	2 Полных	Ненадежное, Пробивающее	10кг	-30
Зажигательная Ракета	Тяжелое	50	1/-/-	1d10 Э	0	-	-	Взрывное (4), Неточное, Огненное, Примитивное (8)	6кг	-30
Мушкет	Основное	16	1/-/-	1d10+1 У	1	1	2 Полных	Ненадежное, Неточное, Примитивное (8), Пробивающее	7кг	+0
Обрез	Основное	10	1/-/-	1d10 У	0	2	2 Полных	Примитивное (9), Разброс, Спаренное	6,5кг	-10
Пистоль	Пистолет	6	1/-/-	1d10 У	1	1	2 Полных	Ненадежное, Неточное Примитивное (8), Пробивающее	3кг	+0
Пороховая Ракета	Тяжелое	50	1/-/-	1d10+2 В	2	-	-	Взрывное (3), Калечащее (1), Неточное, Примитивное (8), Разрывающее	6кг	-30
Пулемет	Тяжелое	30	1/3/6	1d10+2 У	1	36	2 Полных	Ненадежное, Неточное, Примитивное (9), Пробивающее	35кг	-40
Револьвер	Пистолет	6	1/-/-	1d10 У	1	4	2 Полных	Примитивное (9), Пробивающее	1,5кг	-30

с бронебойностью 1 и свойством Острое, а также им нельзя парировать. Успешная проверка снабжения позволяет получить 5 метательных ножей, плюс 2 за каждую СтУ после первой.

Путы

Путы состоят из двух или четырех тяжелых сфер закреплённых на веревке. Путы предназначены для поимки убегающих противников.

Огнеметное

Как следует из названия, огнеметное оружие способно выпускать струю пламени. Этот класс оружия включает в себя механические устройства и установки, могущие вести огонь огненными струями. Они распространены во многих княжествах и в церкви, так как они не только убивают, но и испепеляют жертву очищающим пламенем. Каждыми выстрел выплескивает струю горючей жидкости. Мишени зачастую сложно погасить пламя, и большинство погибает в тщетной попытке высвободить себя из огненной стихии.

Огнемет

Обычное оружие во многих бандах и культах (которые смакуют запах горящей плоти), огнеметы относительно легко создать и поддерживать в боевом состоянии. Они не полагаются на точность стрелка и идеально подходят для атаки врагов в укрытиях или в ограниченном пространстве.

Ручной Огнемет

Также известный как огнеметный пистолет или горелка, это небольшое оружие идеально подходит для ближнего боя, где их очень короткая дальность стрельбы и низкая точность менее важны, чем их невероятный эффект.

Тяжелый Огнемет

Большие и страшные, тяжелые огнеметы используют два дула для создания огромных потоков огня, которые могут сжечь целые отряды врагов за один выстрел. Только самые сильные могут нести это оружие, а также массивный рюкзак с топливом, который требуется для использования оружия.

Пороховое

Пороховое оружие — оружие, в котором для стрельбы используется сила давления газов, образующихся при сгорании пороха или специальных горючих смесей. Из-за своей конструкции эффективно на ближних дистанциях, однако зачастую имеет долгое время перезарядки. Важной особенностью является однозарядность большинства порохового оружия.

Аркебуза

Ручное огнестрельное оружие. По конструкции - длинная фитильный дульнозарядного ружье, широко распространенное в княжеской гвардии.

Персонаж с БСил 3 и меньше считает это оружие Тяжелым. Также оруджие при выстреле создает облако дыма вокруг стрелка как если бы имело свойство Дымовое (1), которое держится 1d5-1 раундов. Является однозарядным.

Длинноствольная Винтовка

Инженеры разработали огнестрельное оружие, улучшив дальность мушкета и акребузы. Хотя это оружие превосходит большинство других видов огнестрельного оружия в Империи, оно малораспространенно, и те, кто им владеют, редко его продают.

Если оружие используется в ближнем бою, при 2 и более СтН при проверке Рукопашного Навыка оружие ломается.

Зажигательная Ракета

Будучи значительно древнее и старше огнестрельного оружия, ракета очень давно находит применение в качестве военного метода устрашения неприятеля, поджога военных лагерей и осажденных крепостей и городов, внесения паники и суеверия в ряды неприятельских войск.

Оружие можно использовать только один раз.

Мушкет

Более легкая копия акребузы, мушкет имеет прочную конструкцию, что позволяет его использовать в ближнем бою.

В ближнем бою может использоваться в качестве посоха. Является однозарядным.

Обрез

Обрез — огнестрельное оружие, изготовленное способом укорачивания ствола и приклада ружья или винтовки. Достоинством обреза являются малые размеры, позволяющие осуществлять скрытое ношение оружия. Имеет спаренный ствол, позволяющий выстреливать сразу два снаряда.

Является однозарядным.

Пистоль

Хорошо сделанное огнестрельное оружие для выстрела использующее ударно-спусковой механизм. По существу это полая металлическая трубка, закреплённая на деревянном прикладе. Спусковой механизм наполовину вделан в дуло.

В ближнем бою может использоваться в качестве дубины. Является однозарядным.

Пороховая Ракета

В отличии от зажигательной, эта ракета при контакте с целью разрывается на десятки металлических лезвий, которыми она начинена, нанося страшные ранения всем вокруг.

Оружие можно использовать только один раз.

Пулемет

Это многоствольное оружие способно совершать 60 выстрелов в минуту, и является необычайно редким и дорогим.

Если оружие используется в ближнем бою, при 2 и более СтН при проверке Рукопашного Навыка оружие ломается.

Револьвер

Револьвер — многозарядное огнестрельное оружие ближнего боя, механизм питания патронами которого выполнен в виде вращающегося цилиндра (барабана), в каморах которого находятся патроны.

Гранаты

Устройства, перечисленные в данном разделе, предназначены для поражения множественных целей, выпуская град осколков, вызывая облака дыма или создания других эффектов, предназначенных для сокрушения врагов. Все гранаты имеют класс Метательное.

Метание гранат

Метание гранат не требует специальных навыков или талантов, а при проверке используется Стрелковый Навык со всеми стандартными модификаторами (например, за расстояние). При промахе граната летит в случайном направлении, определяемом Графиком Смещения (страница 230)

Промахи при метании

Если при метании гранаты при проверке выпал результат Заклинивания (смотрите Заклинивание Оружия на странице 224), случилось что-то непредвиденное. Совершите бросок 1d10, при выпадении 10 граната взрывается немедленно, с центром взрыва на метателе. Если граната металась при помощи установки, только половина эффекта от взрыва должна быть применена, а оружие - уничтожено. Если на проверке выпал иной результат - ничего не произошло, граната не взорвалась.

Антимагическая граната

Созданные из магических компонентов, данные гранаты используются против чародеев.

Любой чародей, попавший в радиус взрыва гранаты, или зашедший в облако выделяемого газа (остается в воздухе 1d5 раундов) должен совершить проверку (-30) Воли или уменьшить свой МУ на 1 за каждую СтН. Если чародей провалил проверку с 2 или более СтН, он также должен совершить бросок по таблице Магических проявлений (страница 196). Кажды шесть часов чародей восстанавливает 1 МУ, потерянный в результате воздействия гранаты. Также, в области воздействия гранаты любая попытка использовать заклинание автоматически проваливается.

Белопламенная граната

Белопламенная граната начинена ужасающим веществом, которое сжигает плоть быстрее, чем горючая смола. Она также создает облако дым, который мешает зрению и отравляет воздух.

Всякий раз, когда персонаж начинает свой ход в облаке дыма, создаваемого гранатой, он получает один автоматический удар, который наносит 1d10 Ударного урона со свойством Кислотное и Ядовитое (2) и должны совершить проверку Удушья (страница 243).

Бронебойная граната

Предназначеная больше для пробивания брони, это оружие сосредоточивает взрыв в малом радиусе, который может пробить отверстия в большинстве доспехов или вражеских стен.

Бронебойные гранаты получают свойство Высококритичное (9) при атаках по стенам зданий.

Таблица 5-5: Гранаты

Название	Дист	Скр	Урон	Б/б	Емк	Пер	Свойства	Вес	Дос
Антимагическая Граната	БСил х 2	1/-/-	1d10 В		1	-	Взрывное (3), Дымовое (3)	1кг	-60
Белопламенная Граната	БСил х 2	1/-/-	1d10+4 В	3	1	-	Взрывное (3), Дымовое (5), Кислотное, Огненное, Ядовитое (2)	0,5кг	-60
Бронебойная Граната	БСил х 2	1/-/-	2d10+4 В	6	1	-	Сокрушающее	0,5кг	-30
Газовая Граната	БСил х 2	1/-/-	Особая	0	1	-	Взрывное (3)	0,5кг	-20
Галлюциногенная Граната	БСил х 2	1/-/-	-	0	1	-	Взрывное (5), Галлюциногенное (2)	0,5кг	-20
Дымовая Граната	БСил х 2	1/-/-	-	0	1	-	Дымовое (4)	0,5кг	-10
Зажигательная Бомба	БСил х 2	1/-/-	1d10+2 Э	0	1	-	Взрывное (2), Огненное	0,5кг	+10
Наркотическая Граната	БСил х 2	1/-/-	-	0	1	-	Взрывное (3), Галлюциногенное (4)	1кг	-30
Оглушающая Граната	БСил х 2	1/-/-	-	0	1	-	Взрывное (3), Сокрушающее	0,5кг	-10
Опутывающая Граната	БСил х 2	1/-/-	-	0	1	-	Взрывное (3), Опутывающее (2)	0,5кг	-30
Осколочная Граната	БСил х 2	1/-/-	2d10 В	0	1	-	Взрывное (3)	0,5кг	+0
Отравляющая Граната	БСил х 2	1/-/-	1d10 Э	0	1	--	Взрывное (2)	1кг	-40
Световая Граната	БСил х 2	1/-/-	-	0	1	-	Взрывное (6)	0,5кг	-30
Слеза Императора	БСил х 2	1/-/-	1d10 В	0	1	-	Взрывное (2), Освященное	-	-60

Газовая граната

Эта граната при взрыве выпускает ядовитый газ, вдыхая который персонажи начинают чувствовать себя хуже.

Персонажи в дистанции действия гранаты должны каждый раунд проходить проверку Стойкости. Если проверка провалена, персонажи получают один уровень Усталости. При четырех или более СтН, персонаж получает серьезное отравление и получает 1d10 урона Стройкости. Газ действует 2d5 раундов, или меньше, в зависимости от погоды.

Галлюциногенная граната

Эти гранаты используют изменяющие сознание наркотики или даже экзотические газы, чтобы вызвать различные кратковременные психологические состояния и галлюцинации.

Дымовая граната

Относительно простые и легкие в конструкции устройства, дымовые гранаты выпускать огромные клубы толстого,черного дыма.

Зажигательная бомба

Относительно примитивная граната, зажигательная бомба обычно представляет из себя хрупкий сосуд с горючей жидкостью и фитилем, изготовленный из ткани или другого материала, в который может впитаться жидкость. После того, как фитиль подожжен, бомба бросается на врага, а при столкновении с целью сосуд разбивается и поджигает горючую начинку, воспламеняя всё вокруг. Зажигательные бомбы необходимо поджечь, потратив на это Полудействие, и не могут быть загружены в пусковые оружия.

Наркотическая граната

Эта граната является усиленной версией галлюциногенной гранаты, которая вместо газа имеет прямое воздействие на разум своих жертв. Потому защитные маски и специальная броня не спасают от этой гранаты.

За каждую СтН при проверке стойкости против воздействия этой гранаты, добавляйте +1 к результату броска по таблице Галлюцинаций (до максимума в 10).

Оглушающая граната

Используя сочетание громкого взрыва и яркого света, эти гранаты могут вывести из строя цели на достаточное время.

Опутывающая граната

Опутывающие гранаты используют для обездвиженья противников, их начинка состоит из невероятно липкой смеси, которая при взрыве опутывает свои цели. Смесь становится хрупкой и растворяется через 1d5 часов.

Осколочная граната

Осколочные гранаты взрываются в облаке смертоносных металлических осколков, и являются отличным оружием.

Отравляющая граната

Несмотря на отсутствие видимого эффекта при взрыве, граната наносит невероятный вред своим целям, подрывая их здоровье.

Когда персонаж поражен атакой из этого оружия (даже если он не получил урон), он должен немедленно сделать проверку (-20) Стойкости или получить 2D10 урона Стойкости.

Световая граната

Эти гранаты взрываются с сильно яркой вспышкой, которая приносит незащищенным глазам временную слепоту.

Любой персонаж в пределах дистанции взрыва гранаты, когда она детонирует должен преуспеть в проверке (+10) Ловкости или быть ослепленым на число раундов, равное его СтН.

Слеза Императора

Считающееся чудесным оружием, Слезы Императора содержат магическое вещество. Тщательно собранное в богато украшенных хрустальных бутылках, они являются мощным оружием против сил Хаоса.

Когда чародей оказывается поражен данной гранатой, он должен немедленно совершить бросок по таблице 6-3: Губительные Проявления (страница 197). Когда существо с чертой Демонический поражено этим оружием, оно получает черту Магическая Нестабильность до конца сцены. Если оно уже имеет эту черту, оно получает штраф -20 к проверкам, которые должно совершать из-за этой черты.

Рукопашное Оружие

Этот раздел описывает оружие, применяемое в ближнем бою: древковое оружие, мечи, молоты, топоры, цепы, щиты. Если не указано иное, все оружие требует использования одной руки.

Древковое

Древковое оружие представляет собой длинный шест, на конце которого может быть установлена поражающая часть. Зачастую это оружие можно использовать на расстоянии, не подвергаясь риску рукопашного боя, нанося колящие удары, способные одолеть даже бронированного противника.

Алебарда

Тяжелое лезвие, установленное на конце деревянного или металлического древка. Когда вы атакуете алебардой, вы можете использовать ее как копье или как топор. Алебарды могут включать элементы каких-либо других элементов копий и алебард, таких как шип или крюк, с использованием тех же статистик.

Лезвие имеет острие и широкую рубящую кромку, как у топора, что позволяет использовать его двумя различными способами.

Копье

Одно из старейших орудий в истории, оно не вышло из моды в основном из своей универсальности. Копье отличное оружие ближнего боя, но так же его вполне возможно использовать как метательное оружие.

Пика

Тяжелое копье, состоящее из дубового древка и стального наконечника. Способное пробивать доспехи и опрокидывать врагов на землю, копье было бы популярно, если бы было более распространено.

Мечи

Это вид холодного оружия с прямым клинком, предназначенный для рубящего удара и колющего ударов.

Большой Меч

Этот огромный меч пользуется популярностью у рыцарей и паладинов. Несмотря на необходимость хвата двумя руками, он способен разрубить надвое зазевавшегося врага.

Кинжал

Кинжал включает в себя все виды оружия с маленьким клинком, будь то стилет или нож. Длина лезвия колеблется от 6-ти до 18 дюймов. Кинжал широко распространен, поскольку он является столовым прибором.

Короткий Меч

Короткий клинок это больше точность, чем мощь. Филигранные атаки, выпады и проворность в защите — вот сильные стороны этого оружия.

Полуторный Меч

Это сбалансированное оружие с острой кромкой. Здесь сочетается точность лёгких клинков с тяжестью топоров. Таким оружием удобнее рубить, чем колоть.

Меч

Это рубяще-колющее клинковое холодное оружие с длинным клинком, который может иметь двустороннюю или одностороннюю заточку.

Фламберг

Фламберг — это двуручный меч с клинком волнистой, пламевидной, формы. Благодаря конструкции он может наносить страшные раны или даже разрубать людей надвое.

Молоты

Молотысостоят из рукоятки (обычно из дерева) и закрепленном на ней тяжелом навершии, которое наносит сокрушительные удары.

Боевой Молот

Огромный двуручный молот, имеющий большое шипованное навершие, наносящее поистине ужасающий урон.

Булава

Во многом, как и молоты, булавы — тупое оружие с утяжелённым навершием, но более сбалансированное. Им наносятся дробящие удары.

Дубина

Дубина — толстая тяжёлая палка, используемая как оружие.

Жаровня

Священники предпочитают подобное оружие для уничтожения еретиков: это металлическая решетка с горящими углями, пропитанными священными маслами, насаженная на длинное деревянное или стальное древко.

Для того чтобыоружие получило свойство Огненное, жаровню необходимо зажечь, потратив на это Полное Действие. Пламени жаровни хватит на 10 минут, после чего потребуется обновление горючего.

Клевец

Родственник булавы и топора, клевец обладает вытянутым остроконечным навершием, предназначенным для протыкания и нанесения глубоких ран.

Кувалда

Ручной ударный инструмент, предназначенный для нанесения исключительно сильных ударов в кузнечном ремесле.

Палица

Это холодное оружие ударно-раздробляющего действия, происходящее от обычной деревянной палки, усиленное металлическими вставками и утяжелителями.

Топоры

Топоры — оружие со смещённой к концу боевой частью, наносящей серьезные раны. Вес топора делает его превосходным для нанесения рубящих ударов.

Бердыш

Это холодное оружие в виде топора с искривлённым, наподобие полумесяца, лезвием, насаженным на длинное древко.

Боевой Топор

Превосходный баланс этого оружия позволяет пользоваться им одной рукой.

Метательный Топор

Представляет собой небольшой топорик, специально сбалансированный для метания.

Таблица 5-6: Рукопашное Оружие

Название	Класс	Дист	Урон	Б/б	Свойства	Вес	Дос
Древковое							
Алебарда (копье)+	Рукопашное	-	2d10+1 У	2	Громоздкое, Длинное, Колящее (2)	15кг	-20
Алебарда (топор)+	Рукопашное	-	2d10 Р	0	Громоздкое, Разрывающее	15кг	-20
Копье	Рукопашное/ Метательное	- / 5	1d10 У	2	Бронебойное, Ненадежное, Несбалансированное, Полуторное, Хрупкое	4кг	+20
Пика+	Рукопашное	-	2d10+1У	2	Громоздкое, Длинное, Колящее (3)	10кг	-10
Посох+	Рукопашное	-	1d10 У	0	Примитивное (7), Защитное, Хрупкое	3кг	+50
Рогатина	Рукопашное	-	1d10 У	1	Бронебойное, Ненадежное, Несбалансированное, Полуторное, Примитивное (8), Хрупкое	5кг	+50
Мечи							
Большой Меч+	Рукопашное	-	2d10+2 Р	1	Бронебойное, Несбалансированное, Хрупкое	8кг	-20
Кинжал	Рукопашное/ Метательное	- / 10	1d5+1 Р	1	Высококритичное (7), Колящее (2), Хрупкое	0,5кг	+20
Короткий Меч	Рукопашное	-	1d10+1 Р	1	Высококритичное (9), Колящее (1), Сбалансированное, Хрупкое	1кг	+10
Полуторный Меч	Рукопашное	-	1d10+1 Р	1	Бронебойное, Высококритичное (9), Несбалансированное, Полуторное, Хрупкое	3кг	-10
Меч	Рукопашное	-	1d10+1 Р	1	Бронебойное, Высококритичное (9), Сбалансированное, Хрупкое	1,5кг	+0
Фламберг+	Рукопашное	-	2d10+2 Р	0	Высококритичное (9), Несбалансированное, Калечащее (2), Хрупкое	10кг	-30
Молоты							
Боевой Молот+	Рукопашное	-	2d10+3 У	3	Громоздкое, Калечащее (2), Сокрушающее	15кг	-10
Булава	Рукопашное	-	1d10+1 У	1	Контузящее, Несбалансированное, Полуторное	6кг	+0
Дубина	Рукопашное	-	1d10 У	0	Ненадежное, Несбалансированное, Примитивное (6), Хрупкое	3кг	+40
Жаровня+	Рукопашное	-	2d10 Э	0	Громоздкое, Огненное, Примитивное (8)	4кг	+0
Клевец	Рукопашное	-	1d10 Р	3	Калечащее (1), Колящее (3), Несбалансированное	5кг	-10
Кувалда+	Рукопашное	-	2d10+2 У	0	Громоздкое, Примитивное (8), Сокрушающее	10кг	+30
Палица	Рукопашное	-	1d10+2 У	1	Контузящее, Несбалансированное	4кг	+10
Топоры							
Бердыш	Рукопашное	-	1d10 Р	0	Калечащее (1), Несбалансированное, Полуторное, Разрывающее, Хрупкое	6кг	+10
Боевой Топор	Рукопашное	-	1d10+1 Р	0	Калечащее (1), Несбалансированное, Разрывающее, Хрупкое	3кг	+20
Метательный Топор	Рукопашное/ Метательное	- / 3	1d10 Р	0	Разрывающее, Хрупкое	2кг	+0
Секира+	Рукопашное	-	2d10+2 Р	1	Громоздкое, Калечащее (2), Разрывающее, Хрупкое	10кг	+0
Топор Дровосека+	Рукопашное	-	2d10+2 Р	0	Громоздкое, Примитивное (7), Разрывающее, Хрупкое	6кг	+50
Топор Плотника	Рукопашное	-	1d10 Р	0	Несбалансированное, Примитивное (6), Разрывающее, Хрупкое	1,5кг	+50
Цепы гибкое							
Боевой Цеп+	Рукопашное	-	2d10 У	4	Бронебойное, Гибкое, Громоздкое, Калечащее (3), Контузящее	5кг	+10
Кистень	Рукопашное	-	1d10 У	3	Бронебойное, Гибкое, Громоздкое, Калечащее (1), Контузящее	2кг	+10
Кнут	Рукопашное	-	1d10 У	0	Гибкое, Длинное, Несбалансированное, Примитивное (7), Хрупкое	1кг	+40
Щиты							
Баклер	Рукопашное	-	1d5 У	0	Защитное, Хрупкое	1кг	+0
Праведный Защитник	Рукопашное	-	1d10 У	0	Защитное, Хрупкое	14кг	-40
Ростовой Щит	Рукопашное	-	1d5 У	0	Защитное, Хрупкое	10кг	-10
Серебряный Щит	Рукопашное	-	1d5+1 У	0	Защитное, Хрупкое	5кг	-50
Средний Щит	Рукопашное	-	1d5 У	0	Защитное, Хрупкое	2кг	+30
Тяжелый Щит	Рукопашное	-	1d5 У	0	Защитное, Хрупкое	5кг	+10
Прочее							
Импровизированное	Рукопашное	-	1d10-2 У	0	Ненадежное, Несбалансированное, Примитивное (6), Хрупкое	-	-
Сеть	Рукопашное	-	-	0	Громоздкое, Длинное, Опутывающее (4)	4кг	+10
Факел	Рукопашное	-	1d10 Э	0	Огненное, Ненадежное, Несбалансированное, Примитивное (6), Хрупкое	2кг	+30

+ Оружие требует 2 руки для использования

Секира
Этот топор с широким лезвием сильно утяжелен, чтобы наносить рубящие удары большой мощности.

Топор Дровосека
Двуручный топор со смещенным центром тяжести, используемый для рубки дров и деревьев.

Топор Плотника
Небольшой топор, применяемый в своем труде плотниками.

Цепы
Это оружие представляет собой разновидность оружия, имеющего подвижную поражающую часть.

Боевой Цеп
Цеп как оружие состоит из двух или более цепей прикреплённых к рукоятке. Большинствоцепов весят много из-за дополнительных металлических шаров или больших колец на концах цепей, предназначенных для увеличения потенциального вреда оржия.

Кистень
Это оружие в виде короткой палки, на одном конце к-рой подвешен на коротком ремне илицепочке металлический шар.

Кнут
Шнур из толстой кожи или веревки наносит незначительные повреждения, но им вы сможете опутывать ваших врагов. Учитывая его быстроту, кнут может стать опасным оружием в руках опытного бойца.

Щиты
Используются для блокирования вражеских атак и не специализируются на атаках противника. Щиты могут быть различных форм, будь то круглые, квадратные и в форме ромба.

Баклер
Баклер является небольшой металлической тарелочкой, которой опытный фехтовальщик может защищаться от атак.

Добавляет +1 Очко Брони руке, удерживающей его. Так как щит не приспособлен для нанесения атак, он предоставляет штраф -20 к атакам, вместо штрафа за свойство Защитное.

Праведный Защитник (Артефакт)
Говорят, что этот очень богато украшенный щит уникален и содержит фрагменты брони Императора. Он может защитить даже от самых страшных ударов и спас жизни многим героям.

Праведный Защитник добавляет +4 Очков Брони туловищу и руке, удерживающей его, а также действует как Оберег с рейтингом защиты 35. Он доступен только для персонажей с Элитным Званием Паладин, иначе им придется найти объяснение обладания подобной вещью. Для того чтобы снять щит с руки требуется использовать Полудействие. Так как щит не приспособлен для нанесения атак, он предоставляет штраф -20 к атакам, вместо штрафа за свойство Защитное.

Ростовой Щит
Этот щит могут называть дверью или переносной стенкой, однако он прикрывает персонажа с ног до головы.

Ростовой щит добавляет +2 Очка Брони туловищу, руке и ноге с той стороны, где расположен щит, однако накладывает дополнительное Ограничение Ловкости -10 к ограничению доспеха. Для того чтобы снять щит с руки требуется использовать Полудействие. Так как щит не приспособлен для нанесения атак, он предоставляет штраф -20 к атакам, вместо штрафа за свойство Защитное.

Серебряный Щит (Артефакт)
Этот элегантный щит с редкими вкраплениями редкого вещества, используемого для изготовления ткани из восковой зеркальной ткани, имеет прекрасную зеркальную отделку, которая отталкивает энергетические атаки так же, как зеркало отражает свет. Его защитные качества были обнаружены случайно, и анализ со стороны многих ученых до сих пор не раскрыли секрет его работы.

Серебряный Щит добавляет +4 Очков Брони туловищу и руке, удерживающей его. Данный бонус удваивается против оружия, наносящего Энергитический урон. Для того чтобы снять щит с руки требуется использовать Полудействие. Так как щит не приспособлен для нанесения атак, он предоставляет штраф -20 к атакам, вместо штрафа за свойство Защитное.

Средний Щит
Средний щит является наиболее расространенным элементом защиты, предоставляя высокую эффективность и не создавая помех его владельцу.

Щит добавляет +1 Очко Брони туловищу и руке, удерживающей его. Так как щит не приспособлен для нанесения атак, он предоставляет штраф -20 к атакам, вместо штрафа за свойство Защитное.

Тяжелый Щит
Тяжелый щит укреплен металлическими вставками и потому он тяжелее своего Среднего собрата.

Тяжелый щит добавляет +2 Очка Брони туловищу и руке, удерживающей его, однако накладывает дополнительное Ограничение Ловкости -5 к ограничению доспеха. Для того чтобы снять щит с руки требуется использовать Полудействие. Так как щит не приспособлен для нанесения атак, он предоставляет штраф -20 к атакам, вместо штрафа за свойство Защитное.

Прочее
Здесь приведено оружие, не попавшее в другие разделы.

Импровизированное
Импровизированное оружие включает, возможно, больше всего различных вариантов ведь всё что вы можете подобрать, и всё что может нанести возможные увечья является импровизированным оружием.

Нет различия в качестве импровизированного оружия. Если использовать его двумя руками, оно получает свойство Полуторное.

Сеть
Конструкция, связанная из шнура или веревки, используется для обездвиживания цели. Сеть не наносит повреждений, но полезна для захвата врагов.

Факел
Факел — кусок дерева, смоченный с одной стороны нафталином и намотанный на пропитанную маслом тряпку.

Модификации Оружия

Несмотря на многообразие вооружения, которое распространено на руинах Империи, каждое оружие со временем становится столь же уникальным, как и его владелец. Некоторые бойцы могут приобретать специально подогнанное оружие или даже добаратывать его самостоятельно, чтобы оно соответствовало их боевому стилю. Такие изменения могут изменить его точность, ущерб, который он наносит, и другие факторы.

В приведенных ниже описаниях указано, какое оружие можно модифицировать, а также сколько модификаций может быть применено. Модификации могут быть установлены при приобретении оружия, или позже персонаж (или его союзник) может попытаться установить их самостоятельно (смотрите Боковую панель «Применение Модификаций» ниже). У оружия может быть в общей сложности четыре модификации, только одна из которых может быть прицелом. Обратите внимание, что за Мастером остается последнее слово относительно того, какие модификации могут быть применены; тяжелый арбалет, например, был бы слишком громоздким для пистолетной рукоятки.

Таблица 5-7: Доступность Модификаций

Название	Вес	Доступность
Благославенные Масла	+1кг	-20
Благочестивые Надписи	-	-10
Гексограммная Гравировка	-	-40
Доводчик	-	-20
Жаровня Святого	+10кг	+10
Заточка	-	+0
Истинное Серебро		
- Гравировка	-	-40
- Серебрение	-	-30
- Филигрань	-	-30
Кольчужное Усиление	+4кг	-30
Компактное	x1/2	+0
Крепление для Оружия	-	-20
Крепление для Штыка	+2кг	+20
Крепление к Предплечью	+1кг	-10
Ленточная Подача	+15кг	-10
Набожная Иконография	+1кг	+20
Облегчение	-	-10
Огнеупорность	+2кг	-20
Пентаграммная Гравировка	-	-40
Пистолетная Рукоять	-	-20
Раздатчик	+1кг	-20
Расширенная Обойма	+1кг	-10
Самодельная Рукоять	-	-20
Священная Курильница	+3кг	-20
Смазка	-	-20
Сошки/Штатив	+2кг	+0
Телескопический Прицел	+1кг	+0
Укрепление	+20%	-10
Улучшенный Приклад	-	-10
Экстерминатор	+1кг	+10

Святые Обряды

Встав лицом к лицу перед обитателями Хаоса, важно, чтобы борцы были вооружены эффективным оружием. Острота лезвия или взрывная сила гранаты мало что значит для существ, которые бросают вызов самой реальности. Инквизиция имеет ряд ритуалов, которые очищают обычное оружие их для использования против демонических противников. Некоторые редкие люди даже знают, как наполнить святой чистотой оружие во время его создания. Найти способного исполнять эти обряды трудно, но стоит того, ибо альтернатива - это потеря души.

Как и со Снабжением, Мастер должен определить окончательную Доступность, основанную на текущем местоположении отряда и общей ситуации. Освящение, например, может быть легко достижимо в городе со святилищем, но, вероятно, будет гораздо труднее приобрести его в дикой местности во время восстания мутантов.

Освящение

Освящение оружия включает в себя сложные литургии, совершаемые вместе с помазанием благословенных масел. Он имеет Доступность Очень Редкого и требует Влияние 40. Эта услуга требует по меньшей мере дня для завершения, и дарует оружию свойство Освященное или удаляет свойство Проклятое из оружия.

Очищенная Конструкция

Очищенная Конструкция похожа на Освящение, но вместо этого мастер полностью разбирает оружие и перестраивает его по частям, со сложными ритуалами на каждом этапе процесса. У ритуала Доступность Почти Уникального, требующего Влияния 60 и уменьшает Влияние персонажа на 1d10. Эта услуга занимает несколько дней или даже недель, и дарует оружию свойство Святое.

Благославенные Масла

Благославенные Масла обеспечивают надежную защиту носителя от Хаоса и заклинаний, но требуют много времени и навыков.

Эффект: Помазание брони занимает примерно один час и опустошает один контейнер за каждую часть тела. В рамках этого процесса также должны тщательно выполняться ритуалы, требующие нанесение рун и литаний на броню. Для этого требуется проверка (-20) Академических Знаний (Оккультизм) или Запретных Знаний (Магия) для каждой части тела. Провал требует очищения брони и начала ритуала заново. Для каждой части тела, обработанной Благославенными Маслами, броня предоставляет своему владельцу бонус +5 к проверкам сопротивления Страху, вызванному персонажами с чертой Демонический и заклинаниям. Эффект от длится один месяц (или меньше из-за износа или загрязнения, по усмотрению Мастера).

Применяется: Любая броня

Благочестивые Надписи

Персонаж украшает оружие священными текстами. Эти надписи, как правило, выгравированны на поверхность оружия и могут быть богато украшены драгоценными металлами, драгоценными камнями, амулетами или печатями чистоты. Постоянное напоминание о своей вере прививает дополнительное мужество владельцу оружия оружейного.

Эффект: Персонаж, который обладает оружием с такой модификацией получает бонус +10 к проверкам Подавления.

Применяется: Любое оружие.

Применение Модификаций

Некоторые персонажи могут захотеть применить модификации оружия лично. Если персонаж решает это сделать, он получает +30 бонус к приобретению модификации при выполнении проверки Снабжения. Если ему удастся пройти проверку, он получит все запчасти, необходимые для установки модификации.

Когда персонаж имеет части для модификации оружия, он может использовать навык Ремесла (Оружейник), чтобы применить эту модификацию к желаемому оружию. Эта проверка получает модификатор, равный доступности используемой модификации. Если проверка успешна, модификация успешно применяется. Если проверка провалена, модификация не будет установлена, а её запчасти считаются утерянными. Персонажи, которые получают две и более СтН также повреждают свое оружие, которое получает свойство Ненадежное. Если оружие до этого имело свойство Надежное, оно вместо этого теряет данное свойство.

Снятие и Повторное Использование

Персонаж может также восстановить части, необходимые для применения модификации, сняв данную модификацию с другого оружия. Для этого персонаж совершает проверку Механики с модификатором, равным доступности удаляемой модификации. Если проверка успешна, модификация успешно снимается без повреждений. Если проверка провалена, модификация снимается, но части считаются утерянными.

Гексограммная Гравировка

Эта модификация наносится на мощные пластины для защиты не только тела носителя, но и его души.

Эффект: Носитель получает бонус +20 к проверкам, сделанным, чтобы противостоять любому заклинанию, направленному на него. Очки Брони удваиваются против ударов, нанесенных заклинаниями. Черта Нереальное Оружие не игнорирует Очки Брони, предоставляемый этой броней.

Применяется: Латный и Имперский доспех.

Доводчик

Эта модификация может включать в себя благословенные смазочные масла, дополнительные зажимы, установленые вдоль штока, доводчики и многое другое, что позволит экономить время на перезарядку.

Эффект: Уменьшает время перезарядки оружия на Полудействие, вплоть до минимума в Полудействие. Например, чтобы перезагрузить оружие, которое обычно потребовалось 2 Полных Действия, теперь потребуется одно Полное и одно Полудействие.

Применяется: Любое оружие дальнего боя кроме луков.

Жаровня Святого

Жаровни служат не для практической цели, но маяками вдохновения для верующих. Большинство Святых Жаровен используют иконографию святого Роберто - мученика-священника, который сказал, что столкнулся с армией мутантов, будучи вооруженным лишь кинжалом и верой.

Эффект: Жаровня должна быть прикреплена к рюкзаку, шлему или наплечникам. Для розжига требуется Полудействие, и пламя может гореть в течение 2 часов. Пока оно горит, персонаж получает бонус +30 для всех проверок Очарования и Командования, +10 бонус к проверкам Запугивания и штраф -40 для всех проверок Скрытности. Если носителя сбивают с ног, пока горит жаровня, он должен пройти проверку (+10) Ловкости, чтобы не загореться.

Применяется: Любая броня, шлем или ранец

Заточка

Заточенное оружие имеет чрезвычайно острые края, что делает каждый клинок еще более опасным. Оружие ближнего боя лезвия, такое как молот или дубина, также может использовать эту модификацию (возможно, закрепляя на ударной кромке шипы или лезвия).

Эффект: Оружие с этой модификацией теряет свойство Примитивное (если оно имело), а его бронебойность увеличивается на 2. Это обновление может быть применено к Имперскому оружию, но оно не действует, пока активно Разрушительное Поле.

Применяется: Любое рукопашное оружие.

Истинное Серебро

Истинное Серебро состоит из маленьких тканых полос освященного серебра и железа. Оно удивительно универсально в своем применении, и его воздействие на демонов мгновенно и невероятно.

Истинное Серебро можно использовать для улучшения брони, стрелкового и рукопашного оружия следующими способами:

Гравировка

Используя более дорогостоящие и трудоемкие, чем традиционные способы использования Истинного Серебра, ремесленники прорезают крошечные нити Истинного Серебра на боеприпасов. Используемое количество Серебра незначительно, однако оно чрезвычайно эффективно против демонов.

Эффект: Гравировка обновляет не оружие, а используемые боеприпасы. Модификация требует квалифицированного специалиста и единовременно обновляет один колчан. Всякий раз, когда цель с чертой Демонический пытается уклониться от атаки, сделанной оружием, использующем данные боеприпасы, цель получает штраф к проверке Уклонения в размере пятикратного БВол стрелка.

Применяется: Любое стрелковое оружие кроме огнеметного.

Серебрение

Оружие с Серебрением имеет необъяснимую прочность перед лицом противоестественных врагов, легко отражая демонические клинки и когти.

Эффект: Оружие с Серебрением дает своему обладателю бонус к проверкам Парирования против атак врагов с чертой Демонический, в размере пятикратного БВоли.

Применяется: Любое оружие ближнего боя.

Филигрань

Сплетенная через доспехи, филигрань намного больше, чем украшение. Свет, отражающийся от хитрой резьбы, может привести к тому, что демонов пробьет дрожь, открывая их для контратаки.

Эффект: Связанный рукопашной с обладателем брони с Филигранью персонаж с чертой Демонический получает штраф к Рукопашному Навыку в размере пятикратного БВол носителя доспеха.

Применяется: Любая броня.

Кольчужное Усиление

Некоторые преданные имперские слуги обертывают свою броню тяжелыми цепями, принимая дополнительный вес в качестве напоминания о бремени, с которым человечество должно идти к праведности. Цепи также действуют как второстепенная мера защиты, разрушая оружие, которое по ним попадает.

Эффект: Когда противник использует рукопашное оружие, чтобы нанести удар персонажу, носящему эту броню, если на кубе десяток выпала 1, оружие уничтожается, если оно не имеет свойство Разрушающее Поле или Магическое, или иным образом

невосприимчиво к этому эффекту (например, в соответствии с правилами Естественного Оружия). Эта модификация накладывает штраф -5 на ограничение ловкости, из-за его массы.
Применяется: Любая броня

Компактное

Эта модификация идеально подходит для скрытных операций, когда сокрытие оружия более важно, чем его летальность.
Эффект: Модификация вдвое уменьшает вес оружия, а также вдвое уменьшает его обойму и дальность стрельбы, а также уменьшает наносимый урон на 1. Каждый, кто пытается найти скрытое оружие с модификацией Компактное, получает штраф в размере -20 к любой связанной с поиском проверке (например, Восприятие или Подозрительность). Если от этой модификации избавиться силовыми методами, оружие остается с тем-же размером, но его дистанция стрельбы и размер обоймы уменьшатся наполовину еще раз, а его урон уменьшается на 2.
Применяется: Любой пистолет, а также пороховое или огнеметное оружие с классом Основное.

Крепление для Оружия

Оружие было изменено таким образом, чтобы всегда находится под рукой и быть готовым к выстрелу или атаке.
Эффект: При использовании действия Выхватывания оружия с этой модификацией персонаж может Выхватить и другое оружие или предмет частью этого-же действия. Однако в любое время, когда персонаж с этим оружим получает 4 или более СтН при проверках навыков Перемещения, это оружие стреляет, срабатывает или высвобождается в результате толчка.
Применяется: Любое оружие

Крепление для Штыка

Тысячелетия сражения показали ценность штыка на оружии дальнего боя, так как часто враги могут подойти вплотную до того, как боец успеет выхватить более действенное оружие дближнего боя.
Эффект: Стрелковое оружие считается Рогатиной, когда используется в рукопашном бою.
Применяется: Любые Основные арбалеты, огнеметы или пороховое оружие.

Крепление к Предплечью

Это тяжелое крепление позволяет одному оружию дальнего боя быть закрепленным на руке, позволяя стрелять из него определенным движением рук.
Эффект: Модификация позволяет пользователю иметь свободные руки и она может оказывать сильное визуальное впечатление на противников, так как кажется, что снаряд вылетает из вытянутых рук пользователя. Это обновление уменьшает дистанцию стрельбы оружия на одну треть.
Применяется: Любое оружие класса Пистолет.

Ленточная Подача

Поеприпас для оружия подается из рюкзака при помощи лент или иного механизма. Несмотря на удобство в использовании оружия и отсутствия потребности в скорой перезарядке, персонажу также не удастся быстро перезарядить оружие.
Эффект: Емкость оружия увеличивается в пять раз, но его нельзя будет перезарядить в бою. Вне боя оружие перезаряжается в течение пяти минут и требует наличия достаточного количества боеприпасов. Если оружие Заклинивает, пропадает только одна обойма и оружие не нужно перезаряжать.
Применяется: Любое огнеметное и пороховое, кроме однозарядного.

Набожная Иконография

Набожная Иконография имеет много форм, в том числе в виде священных свитков, печатей чистоты, больших металлических ореолов и даже целые участки брони, покрытые травлением.
Эффект: Носитель получает бонус +10 к проверкам Командования, когда имеет дело с теми, кто верен человечеству и закону, но получает штраф -10 к Харизме при общении со всеми остальными.
Применяется: Любая броня

Облегчение

Когда персонаж держит оружие Облегченной модификации, ему проще прицеливается при атаках оружие, оно ощущается как естественное продолжение его рук.
Эффект: Когда персонаж выполняет действие Прицеливания с оружием, модифицированным таким образом, он получает дополнительный бонус +2 бонус за Полудействие или дополнительный бонус +4 за Полное Действие. Эта модификация совместима с любыми другими модификациями, которые влияют на действие Прицеливания. Чаще всего она применяется к Основному стрелковому оружию, но сопоставимые изменения могут быть сделаны практически с любым оружием.
Применяется: Любое оружие.

Огнеупорность

Огнеупорная модификация защищает от атак, основанных на тепле и пламени, предоставляя владельцу более высокий уровень защиты.
Эффект: Броня, улучшенная данной модификацией, обеспечивает дополнительные 3 очка Брони против атак со свойствами Огненное, а также основанными на жаре.
Применяется: Латный и имперский доспех.

Пентаграммная Гравировка

Один из самых строжайших секретов инквизиции, эта модификация требует сложный и загадочный процесс оккультных ритуалов, нанесение святыэх символов, а также применение утраченных составов и масел. После завершения ритуала доспех блокирует силы Хаоса, что даже может помочь изгнать демона.
Эффект: Всякий раз, когда персонаж с чертой Демонический или Магическая Нестабильность входит в ближний бой или начинает свой ход, будучи связанным ближним боем с носителем подобной брони, он должен совершить проверку (-20) Воли. При провале, он получает 1d5 Энергитического урона за каждую СтН (игнорируя броню и БСт). Если персонаж получает 4 или больше СтУ, Священные Обереги рассыпаются и броня навсегда теряет эту модификацию.
Применяется: Любая броня.

Пистолетная Рукоять

Эффект: Эта модифицированная рукоять предназначена для более плавного использования, и позволяет оружию лежать в руках обычного штрафа -20. Тем не менее, с ним становится труднее целиться его дистанция стрельбы уменьшается в два раза.
Применяется: Любое Основное стрелковое оружие, кроме луков.

Раздатчик

Идеальная модификация для тех, кто использует оружие, которое может принимать несколько типов боеприпасов, это устройство позволяет пользователю менять их без необходимости перезаряжать оружие. Теперь оружие может использовать до до трех различных типов используемых боеприпасов (общая сумма не может превышать размера обоймы).
Эффект: В начале хода персонаж может использовать раздатчик для выбора типа патрона, который будет использован для стрельбы.

Применяется: Любое Основное или Пистолетное пороховое оружие, не являющегося однозарядным.

Расширенная Обойма

Устройство хранения боеприпасов, такое как барабанный картридж или колба, содержащая горючее, увеличивается, что уменьшает необходимость перезарядки во время боя.

Эффект: Емкость оружия увеличивается вдвое по сравнению с его текущим размером (округляется вверх), и поэтому его необходимо перезаряжаться с помощью большего числа боеприпасов из нескольких стандартных обойм.

Применяется: Любое огнеметное оружие.

Самодельная Рукоять

Даже незначительное изменение рукояти оружия поможет владельцу чувствовать его буквальным продолжением своей руки.

Эффект: Эта модификация может быть сделано как для руки пользователя, так и для соответствия определенной перчатке или доспехам, которые он носит, или даже специальному захватному механизму, которые владелец сделал частью своего атакующего стиля. В результате этих изменений персонаж, для которого была сделана модификация, получает бонус +5 к проверкам Стрелкового или Рукопашного навыка при использовании оружия. Другие персонажи, использующие это оружие получат штраф -5, так как при попытке использовать оружие они будут ощущать дискомфорт от непривычной хватки.

Применяется: Любое оружие.

Священная Курильница

Заполненная благословенными травами и специями, Священная Курильница посылает вздымающиеся облака сильного запаха дыма во всех направлениях. Демонов отталкивают святые запахи, ослабляя и дезориентируя их.

Эффект: Священная Курильница должна быть прикреплена к рюкзаку, шлему или наплечникам. Для получения этого эффекта требуется Полудействие, и он может действовать в течение 1 часа. Пока Курильница горит, любое существо с чертой Демонический в пределах 3 метров от носителя получает штраф -10 к проверкам Рукопашного Навыка и Магической Нестабильности.

Применяется: Любая броня, шлем или ранец

Смазка

Внутренние механизмы оружия были тщательно смазаны и бережно поддерживаются обладателем.

Эффект: Когда персонаж успешно использует оружие для Полуавтоматической стрельбы, он считает что оружие получает дополнительную СтУ для расчета количества попаданий. Оружие с этой модификацией сложнее зарядить и это действие тратит дополнительное Полудействие.

Применяется: Любое пороховое оружие, могущее вести полуавтоматический огонь.

Сошки / Штатив

Эта модификация предназначена для более тяжелых видов оружия. Положив оружие на землю, можно увеличить его увеличивает точность, пожертвовав мобильностью, что делает его более распространенным в статической обороне.

Эффект: Сошки и штативы позволяют оружию быть установленным везде, где есть достаточно плоская поверхность. Оружие, установленное на сошки имеет 90° арку стрельбы, в то время как установка на штатив имеет арку 180°.

Применяется: Любые Основные и Тяжелые арбалеты и пороховое оружие.

Телескопический Прицел

Эта модификация помогает рассмотреть цель на большой дистанции, что позволяет пользователю лучше целиться во врагов на больших расстояниях, и является необходимым улучшением оружия, когда необходимы точные выстрелы.

Эффект: Оружие с Телескопическим Прицелом игнорирует штрафы за Дальнюю и Экстремальную дистанцию стрельбы, если стрелок использовал Полное действие для Прицеливания.

Применяется: Любые Тяжелые и Основные арбалеты и пороховое оружие.

Укрепление

Большинство ветеранов дальнего боя ветеран знают, что независимо от их мастерства, всегда есть случаи, когда противник окажется вблизи и некогда будет перезарядить оружие. Соответствующим образом укрепленное оружие может быть удивительно эффективно в таких ситуациях.

Эффект: Вес оружия увеличивается на 20%, когда его укрепляют. Если это оружие дальнего боя, оно получает дополнительный бонус +1 к урону при использовании в качестве импровизированного оружия. С помощью этой модификации холодное оружие теряет свойство Хрупкое и будет уничтожено только при результате 41 или выше, если им парировать атаку со свойством Разрушающего Поля.

Применяется: Любое оружие.

Улучшенный Приклад

Оружие получает удобный приклад, который позволяет вести огонь очередями, поглощая отдачу оружия.

Эффект: Приклад добавляет бонус +10 к проверкам Стрелкового Навыка, используемого для полу- или автоматической стрельбы.

Применяется: Любое арбалетное или пороховое оружие, могущее вести полу- или автоматический огонь.

Экстерминатор

Многие из более ревностных религиозных воинов используют его на их обычном оружии. Эта модификация содержит небольшое одноразовое устройствоот небольшое устройство, которое способно выстреливать пламенем.

Эффект: Вместо того, чтобы атаковать оружием как обычно, владелец может разрядить Полудействием Экстерминатор, что считается совершенной стандартной атакой из огнемета.

Применяется: Любое оружие кроме Пистолетов и Метательного.

Нестандартные боеприпасы

Обычно стрелковое оружие, даже невероятно качественной сборки использует обыкновенные боеприпасы без потерь эффективности, однако зачастую стрелок хочет усилить свой потенциал или выполнить специфическую задачу. В этом случае он может использовать нестандартные боеприпасы.

Когда персонаж пытается получить првоеркой Снабжения нестандартыне боеприпасы, он определяет, для какого оружия боеприпасы он ищет и за каждую СтУ он получает один комплект аммуниции. Когда персонаж перезаряжает оружие, он может выбрать, какой тип боеприпасов он будет использовать при стрельбе. Все эффекты, указанные в описании боеприпасов могут быть использованы при стрельбе. Также, нестандартные боеприпасыне могут быть перемешаныв обойме с обыкновенными или между собой, если это не предусматривают специальные правила оружия.

Стандартные боеприпасы

Многое стрелковое оружие имеет стандартные боеприпасы, и далее указываются характеристики именно для стандартного оборудования и амуниции. Также, учитывайте, что при приобретении стандартной амуниции вы получаете бонус +10, модифицирующий Доступность оружия, которое её использует. При успешной проверке Снабжения персонаж приобретает 2 комплекта боеприпасов, плюс один комплект за каждую степень успеха, после первой. Если необходимо узнать, сколько весит полный комплект боеприпасов оружия (колчан стрел или обойма), просто возьмите 10% от веса самого оружия.

Стрелы, Пули и Болты

Стрелы (для луков), Пули (для однозарядного порохового оружия) и болты (для арбалетов) идут комплектами по пять штук. В конце сцены вы можете отыскать простые стрелы и болты, но шанс что они сломались или потерялись составляет 50%. В безнадёжной ситуации стрелы или болты могут послужить оружием ближнего боя (в качестве импровизированного оружия), но они имеют 50% шанс сломаться при удачной атаке.

Бронебойные Снаряды

Снаряды с этими наконечниками предназначены для пробивания брони.

Эффект: Добавьте +3 к бронебойности оружия.

Используется с любым стрелковым оружием, кроме огнеметного.

Взрывные Снаряды

Взрывные снаряды имеют особый сердечник, который обработан одним из множества нестабильных алхимических соединений.

Эффект: Атаки с использованием этих стрел получают штраф -10. Эти стрелы изменяют тип урона на Взрывной, а также оружие приобретает свойство Взрывное (1).

Используется с огнестрельным однозарядным оружием.

Громовые Снаряды

Невероятно трудоемкие в процессе создания и использующие частицу магии, эти снаряды поражают цель сильным разрядом электричества и способны поразить механизмы.

Эффект: Громовые зарядыменяют типурона на Энергитический и получают свойство Шоковое. Также они наносят дополнительные +3 урона по цели с чертой Машина.

Используется с арбалетами и огнестрельным оружием.

Зажигательные Снаряды

Эти неуклюжие емкости на наконечниках стрел имеют зажигательную жидкость, которая воспламеняются при попадании. Немногие еретики могут противостоять этой ярости праведного гнева.

Эффект: Оружие, использующее этот боеприпас, приобретает свойства Огненное и Ненадежное.

Используется с луками и арбалетами.

Таблица 5-8: Доступность Боеприпасов

Название	Доступность
Бронебойные Снаряды	-10
Взрывные Снаряды	-10
Громовые Снаряды	-50
Зажигательные Снаряды	-10
Заостренные Снаряды	-20
Освященные Масла	-30
Освященные Снаряды	-20
Осколочные Снаряды	-10
Отравленные Снаряды	-20
Пламенные Снаряды	-20
Подрывные Снаряды	-20
Пороховые Снаряды	-10
Прорывающие Снаряды	-40
Пустотные Снаряды	-30
Разрывные Снаряды	-40
Серебряные Снаряды	-30
Сотрясающие Снаряды	-30
Усиленные Снаряды	-10
Утяжеленные Снаряды	-10
Шоковые Снаряды	-30
Ядовитые Снаряды	-10

Заостренные Снаряды

Каждый из этих снарядов оставляет глубокие порезы на теле цели, вызывая кровотечение.

Эффект: Если цель получает урон от Заостренных Стрел, он начинает выпускать фонтаны крови и страдает от состояния Кровотечения в течение 1d5 раундов или пока не пройдет проверку Медицины. Эти патроны не влияют на цели с чертой Демонический или Машина.

Используется с любым стрелковым оружием, кроме огнеметного.

Картечь

Снаряд представляет собой сверток с мелкой дробью, увеличивающей его эффективность ценой низкой точности на дальних дистанциях.

Эффект: При стрельбе в Упор оружие получает +10 к атаке и наносит +3 урона. При стрельбе на Короткую Дистанцию оружие получает +10 к атаке, но на остальные дистанции оружие получает штраф -3 к урону.

Используется с любым пороховым однозарядным оружием.

Освященные Масла

Освященная особыми ритуалам, горючая смесь оказывает невероятное воздействие на демонов и чародеев.

Эффект: Оружие, использующее этот боеприпас, приобретает свойство Освященное и игнорирует любые защитные преимущества, предоставляемые заклинаниями. Цели в своей области поражения подвергаются штрафу к проверке Ловкости для избежания попадания в размере пятикратного значения МУ чародея.

Используется с огнеметным оружием.

Освященные Снаряды
Каждый тип данных снарядов освящают особым способом.
Эффект: Оружие, использующее этот вид боеприпасов, приобретает свойство Освященное.
Используется с любым оружием дальнего боя.

Осколочные Снаряды
Жесткое устройство, предназначенное для нанесения продолжительного вреда: наконечник изготовлен из хрупкого металла, который раскалывается после проникновения. Эти осколки продираются в плоть жертвы и их очень болезненно вынимать.
Эффект: Оружие, использующее Осколочные Снаряды, приобретает качество Калечащее (2).
Используется с любым стрелковым оружием, кроме огнеметного.

Отравленные Снаряды
Специально созданные наконечники начинены сильным наркотиком, хотя это несколько замедляет их использование при стрельбе.
Эффект: Оружие приобретает свойство Галлюциногенное (2) и Перегружаемое.
Используется с луками с арбалетами.

Пламенные Снаряды
Заполненные смолой и легковоспламеняющимися веществами, Зажигательные Заряды воспламеняются при ударе, чтобы покрыть свои цели пылающей смолой.
Эффект: Оружие, использующее Пламенные снаряды получает свойство Огненное.
Используется с любым стрелковым оружием, кроме огнеметного.

Подрывные Снаряды
Эти боеприпасы пытаются решить проблему уничтожения осадных орудий при помощи особой начинки в наконечнике. В результате они являются опасными бронебойными снарядами, однако являются довольно неточными из-за веса.
Эффект: Оружие, использующее Подрывные снаряды теряет свойства Примитивное и Точное (если они есть), но наносит дополнительно попадание с 1d10 Энергитического урона, Бронебойностью 6 и свойствами Пробивающее и Неточное. Эти снаряды весят вдвое больше, чем обычные.
Используется с арбалетами.

Пороховые Снаряды
Эти заряды имеют невероятную силу, однако они довольно опасны для использования и требуют особого обращения.
Эффект: Оружие получает 1 к урону, получает свойство Разрывающее и Бронебойность 4. Также оружие теряет свойство Надежное и получает свойство Перегружаемое.
Используется с арбалетами и огнестрельынм оружием.

Прорывающие Снаряды
Разработанные специально для арбалетов, каждый болт имеет руническую вязь, прорывающую завесу между Хаосом и реальным миром.
Эффект: Оружие, использующее эти боеприпасы, приобретает свойство Освященное. Кроме того, всякий раз, когда целью оказывается Чародей или Демон, они должны совершить проверку (+0) Воли. При провале цель должна немедленно совершить бросок по Таблице 6-2: Магических Проявлений (страница xxx197).
Используется с Основными или Тяжелыми только арбалетами.

Пустотные Снаряды
Сделанные втайне несколькими священниками, эти снаряды имеют в наконечнике небольшие кристаллы, созданные с помощью Хаоса, которые при ударе вспыхивают яркой сферой света, создавая поле магического вакуума, который является анафемой для чародеев и демонов.
Эффект: Когда чародей получает урон от этого оружия, он должен выполнить проверку (-10) Воли, или стать Оглушенным на количество раундов, равных СтН этой проверки. Если попадание получает цель с чертой Магическая Нестабильность, она должна немедленно совершить проверку Нестабильности со штрафом -10.
Используется с любым стрелковым оружием, кроме огнеметного.

Разрывные Снаряды
Эти снаряды раскалываются при попадании, нанося страшные рваные повреждения плоти и сокрушая кости.
Эффект: Добавьте +2 к урону оружием, поменяйте тип урона на Разрывающий.
Используется с любым стрелковым оружием, кроме огнеметного.

Серебряные Снаряды
Эти снаряды будто насмехаются над теми, кто черпает силы из Хаоса.
Эффект: Оружие, использующее Серебряные Снаряды, приобретает свойство Освященное и наносит дополнительный урон 1d10 против целей с чертой Демонический или Чародей.
Используется с любым стрелковым оружием, кроме огнеметного.

Сотрясающие Снаряды
В наконечник этих болтов заложена невероятная по силе взрывчатка, детонирующая при попадании.
Эффект: Оружие, использующее этот боеприпас, приобретает свойства Взрывное (5) и Сокрушающее. Кроме того, любой, кто находится в радиусе взрыва, должен пройти проверку (-20) Силы или отлететь на расстояние 1d5 метров от центра взрыва и оказаться Сбитым с Ног.
Используется с Тяжелыми арбалетами.

Усиленные Снаряды
Эти снаряды имеют усиленный наконечник, успешно пробивающий броню и наносящий страшные раны.
Эффект: Добавьте +1 к Бронебойности и Урону оружия.
Используется с любым стрелковым оружием, кроме огнеметного.

Утяжеленные Снаряды
Будучи невероятно тяжелыми, эти снаряды наносят страшные повреждения легкобронированным целям.
Эффект: Добавьте +2 к урону оружием, однако значение ОБ цели необходимо увеличить вдвое.
Используется с любым стрелковым оружием, кроме огнеметного.

Шоковые Снаряды
Попытка использовать магические кристаллы в качестве наконечников для арбалетных болтов, которые поражают цель электрическим зарядом.
Эффект: Оружие, использующее Шоковые Снаряды, приобретает свойство Контузящее. Кроме того, если цель проваливает проверку Стойкости от этого свойства на три или более СтН, она вместо Оглушения теряет сознание на количество раундов, равных числу СтН.
Используется с Тяжелыми арбалетами.

Ядовитые Снаряды
Смазанные смертельными ядами, эти стрелы наносят страшный вред.
Эффект: Ядовитые стрелы добавляют свойство Ядовитое (1) к оружию, но уменьшают его урон на 2.
Используется с луками и арбалетами.

Защитное Снаряжение

В мире, где за каждым углом может подстерегать опасность, не самой плохой затеей будет носить доспехи. В игре представлены разнообразные варинтыдля защитыжизни и здоровья персонажа, из различных материалов и с различными свойствами.

Броня

Броня предоставляет очки Брони (ОБ) к различным частям тела персонажа, которые могут снизить входящий урон, как это указано на странице 227. Некоторые виды брони также предоставляют дополнительные свойства, как указано в их описании. Каждая броня имеет следующие характеристики:

- **Тип брони:** Броня имеет один из следующих типов: Стеганая, Кожаная, Кольчужная, Чешуйчатая, Латная или Имперская.
- **Защита (Защищенные части тела):** Какие части тела прикрывает броня, например: руки, ноги, туловище или голова. Некоторые доспехи прикрывают все шесть частей, в этом случае указывается «Все».
- **ОБ (Очки Брони):** Как много очков Брони предоставляет доспех на защищаемой части тела. Любой доспех не Превосходного качества, предоставляющий больше 4 ОБ накладывает штраф на проверки Скрытности в размере -5 х ОБ доспеха.
- **Огр (Ограничение):** Максимальное значение характеристики Ловкость, которое может использовать персонаж в данной броне для проверок. Если значение Ловкости персонажа выше, чем это ограничение, для проверок можно использовать только значение Ограничения. Если персонаж носит доспехи с разными Ограничениями, применяется наименьшее значение. Аналогично действует ограничение для проверок Сотворения заклинаний, только вместо Ловкости применяется ограничение на Характеристику, используемую при сотворении.
- **Вес:** Отражает, как много весит доспех. Для получения информации о том, сколько персонаж может унести смотрит страницу 248.
- **Дос (Доступность):** Отражает, насколько сложно достать эту броню при проверках Снабжения (страница 142).

Таблица 5-9: Броня

Название	Защита	ОБ	Огр	Вес	Дос
Стеганая					
Стеганый Доспех	Ноги, Руки, Туловище	1	50	8кг	+10
Стеганая Куртка	Руки, Туловище	1	50	6кг	+20
Стеганый Жилет	Туловище	1	55	4кг	+20
Стеганая Шапка	Голова	1	55	1кг	+20
Стеганые Штаны	Ноги	1	50	2кг	+20
Кожаная					
Кожаный Доспех	Ноги, Руки, Туловище	2	45	10кг	+0
Кожаная Куртка	Руки, Туловище	2	45	7кг	+10
Кожаный Нагрудник	Туловище	2	50	4кг	+10
Кожаные Наручи	Руки	2	45	3кг	+10
Кожаные Поножи	Ноги	2	45	3кг	+10
Кольчужная					
Кольчужный Доспех	Ноги, Руки, Туловище	4	35	20кг	-20
Кольчужная Рубаха	Руки, Туловище	4	35	14кг	-10
Кольчужный Жилет	Туловище	4	40	8кг	-10
Кольчужный Капюшон	Голова	4	40	3кг	-10
Кольчужные Перчатки	Руки	4	35	6кг	-10
Чешуйчатая					
Чешуйчатый Доспех	Ноги, Руки, Туловище	5	25	21кг	-30
Чешуйчатый Нагрудник	Туловище	5	30	8кг	-20
Чешуйчатые Наручи	Руки	5	25	6кг	-20
Чешуйчатая Юбка	Ноги	5	25	7кг	-20
Латная					
Латный Доспех	Все	7	20	35кг	-50
Латный Нагрудник	Туловище	7	25	11кг	-40
Латный Шлем	Голова	7	25	5кг	-30
Латные Перчатки	Руки	7	20	9кг	-40
Латные Поножи	Ноги	7	20	10кг	-40
Имперская					
Тяжелый Доспех	Все	10	30	60	-
Средний Доспех	Все	9	40	50	-
Легкий Доспех	Все	9	50	40	-

Смешивание брони

Персонажи могут носить несколько разнообразных элементов брони или несколько доспехов, однако их защитные свойства не складываются и используется только наибольший показатель брони на конкретной части тела.

Стеганая Броня

Самая простая и, пожалуй, доступная защита. Она может быть из разнообразных доступных материалов. Это может быть обычное полотно, набитое внутри соломой, шерстью или иным простым и мягким материалом. Также в доспехе могут присутствовать шкуры, куски дерева или камня, а иногда и металлические пластины. Почти любой обыватель сможет приобрести эту броню, однако её защитные качества и удобство ношения оставляют желать лучшего.

Кожаная Броня

Чуть менее распространенная, чем стеганая, кожаная броня является довольно доступной для большинства людей, промышляющих военным ремеслом.

Кольчужная Броня

Кольчуга представляет из себя множество переплетенных между собой колец, неплохо защищающих своего владельца. Впрочем,трудоемкость изготовления не позволяет повсеместно использовать эту броню.

Чешуйчатая Броня

Более простая версия латных доспехов. Чешуйчатый доспех представляет из себя полотно из прочного материала, обычно кожи, оббитое металлическими чешуйками, обеспечивающими носителю неплохую защиту от атак.

Латная Броня

Созданные из кованой стали или иного металла, латы представляют из себя весьма дорогой тип брони, похвастать которой сможет не каждый смертный. Впрочем, латы предоставляют превосходную защиту своему обладателю и позволяют игнорировать большинство ударов противника.

Имперская Броня

Это доспех является невероятно древним и редким, обычно передающийся из поколения в поколение в течение тысяч лет, он является показателем власти и могущества своего хозяина.

Существуют разные типы Имперских доспехов, однако обычно они характеризуются следующими свойствами: доспех пропитан магией, приводящей сокрытые в нем механизмы в движение, и которая делает его невесомым для владельца, так что его вес не учитывется в переносимом весе его владельца (страница 248). Также доспех предоставляет носителю черту Неестественная Сила (1) и вне зависимости от заряда увеличивает черту Размер на 1. Если не указано иное, доспех требует восстановления в течение 1d5 дней после 1d5 часов его использования. Доспехи настолько редки, что их не раздобыть проверкой Снабжения.

Обереги

В то время как простой доспех может представлять из себя достаточно серьезную силу для подавления бунта крестьян, в мире существует и куда более серьезное оружие, которое способно пробить любой доспех. В мире существуют обереги, обычно не очень большого размера, что весьма помогает сохранить жизнь даже эффективнее самого хорошего доспеха. Если не указано иное, обереги обеспечивают защиту для всего тела.

Требуется Полудействие, чтобы сотворить нобходимые манипуляции для активации или «выключения» оберега. Персонаж может использовать бонусы только от одного оберега единовременно. Когда персонаж с активированным оберегом подвергается нападению, но перед проверкой Избежания, совершите проверку 1d100. Если результат меньше или равен Степени Защиты Оберега, атака сведена к нулю и не оказывает никакого влияния на защищаемого персонажа (хотя атака может оказать влияние на окружение персонажа или других рядом стоящих персонажей, например, с применением оружия со со свойством Взрывное).

Таблица 5-11: Обереги

Название	Степень Защиты	Вес	Дос
Икона Справедливости	50	0,5кг	-50
Иллюзорный Оберег	-	1кг	-50
Отталкивающий Оберег	80	50кг	-50
Рассеивающий Оберег	30	2кг	-30
Розарий	50	0,5кг	-50
Смещающий Оберег	55	2кг	-50
Солнечный Оберег	40	1кг	-40

Обереги также бывают весьма нестабильными. Сравните выпавший результат при проверке с Таблицей 5-10: Разряжение и Восстановление. Если результат ниже или равен данному значению, Оберег считается разряженным и его нельзя повторно использовать до тех пор, пока он не восстановит свою работоспособность (см. таблицу).

Таблица 5-12: Разряжение и Восстановление

Качество	Бросок	Восстановление
Плохое	01-15	1 неделя
Обычное	01-10	1 день
Хорошее	01-05	12 часов
Превосходное	01	6 часов

Икона Справедливости

Скромный,светящийся символ инквизиторской мощи,каждая Икона Справедливости создает персональное поле,достаточно сильное, чтобы блокировать как смертельное оружие, так и разрушительные атаки демонических сущностей. Часто стилизованные как маленькие молоты или символы инквизиции, немногие, кроме самых доверенных и преданных охотников на демонов, получают эти благословенные устройства. Каждая Икона Справедливости также содержит священные обереги, которые отталкивают хаотических созданий.

Противники с чертой Демонический получают штраф -10 к проверкам атак и Сотворения против владельца оберега.

Иллюзорный Оберег

Иллюзорные Обереги создают призрачные копии носителя, чтобы запутать и отвлечь противников. Каждая копия движется синхронно с обладателем, однако клинки и стрелы проходят сквозь нее, не встречая преград.

Обладатель активного оберега удваивает свои успехи в успешных проверках Уворота. Один раз за раунд персонаж с активным оберегом может перебросить проваленную проверку Уворота. Наконец, персонаж с активным оберегом получает одну дополнительную Реакцию каждый раунд, который он может использовать только для выполнения Избежания.

Отталкивающий Оберег

В отличие от большинства других оберегов,Отталкивающие обереги гораздо больше,и не могут быть легко замаскированы. Эти обереги являются очень эффективными, создавая непроницаемые стены магической энергии, чтобы свести на нет входящие атаки, но быстро истощаются, как только активируются.

Магическое поле заставляет воздух заметно пульсировать и трещать электрическими разрядами, накладывая -20 штраф на все проверки Скрытности. Он также не защищает от стрелковых атак, сделанных в пределах 1 метра или от атак в рукопашной.

Рассеивающий Оберег

Рассеивающие Обереги достаточно малы, чтобы быть замаскированы как ювелирные изделия или другие украшений. Если они активированы, они могут отражать атаки по всему телу персонажа, чтобы свести на нет повреждения, но они также постоянно обволакивают пользователей мягким ореолом, как их энергии взаимодействуют с окружающим воздухом.

Свечение активного оберега делает пользователя более заметным при слабом освещении или темноте, и налагает штраф -20 на всех проверках Скрытности, которые совершает персонаж.

Розарий

Розарий - это оберег, представляющий собой шипастый нимб,повсеместно используемый священниками для отражения их статуса.

Он доступен только исключительным представителям человечества и приближенным к церкви, потому пресонажи должны иметь обоснование для приобретения розария. Союзники, которые могут прочертить линию видимости к персонажу с розарием, получают бонус +10 к проверкам Страха и Подавления. Эффект теряется, если носитель погибает или получает критический урон.

Смещающий Оберег

В отличие от прочих Оберегов, Смещающий Оберег не поглощает или отводит удары, а перемещает владельца Оберега от удара,забрасывая его в иное измерение на небольшой промежуток времени.

При каждом перемещении персонаж рискует получить Очки Скверны, если надолго задержится в ином измерении. Когда оберег успешно блокирует атаку, совершите бросок 3d10: это количество метров, на которое смещается персонаж (используйте График Смещений на странице 230). Персонаж всегда оказывается на твердой поверхности а свободном месте. При этом, если на всех трех кубах выпали одинаковые числа (например, три семерки), персонаж не появляется в реальном мире, пропадая на 1d5 раундов в иное измерение и получает 1 Очко Скверны. Если оберег сработал неожиданно для персонажа, он не сможет предпринимать никакие действия в течение одного раунда, так как ему необходимо восстановить ориентацию в пространстве.

Солнечный Оберег

Солнечные Обереги преобразуют входящую энергию удара в световые вспышки при каждом попадании.

Если оберег заблокировал более 12 единиц урона от одной атаки, вспышка света достаточно сильна, чтобы воздействовать как Световая Граната с центром взрыва на носителе (страница 158). Персонаж, носящий оберег, игнорирует эффект.

Снаряжение

Хотя оружие и доспехи имеют первостепенное значение в бою, другое снаряжение необходимо для расследований, проникновения в культы и для допроса виновных. Предметы в этом разделе могут помочь персоанжам быть максимально эффективными в своих приключениях.

Одежда

Стили одежды сильно различаются по всему миру, некоторые - предпочитают защиту, не заморачиваясь на эстетике, некоторые имеют чисто декоративные функции, не заботясь об окружающей среде или об иных проблемах. Для некоторых стили одежды устанавливаются при рождении или связаны с их работой. Другие перенимают стили своей банды, секты, дома или другой принадлежности. В то время как простая одежда, должна быть простой в приобретении, более сложный наряд, наряд высокого статуса или имеющий особые привелегии достать будет куда сложнее. Мастер имеет последнее слово в определении доступности для приобретения или создания одежды.

Лохмотья

Лохмотья прикрывают вас незначительно и, как правило, состоят из рваной рубахи и некоего исподнего. Этот наряд не включает в себя обувь, чулки и головной убор. Только беднейшие из бедняков носят лохмотья. Различия мастерства определяют первоисточник тряпья или дополнительный слой лохмотий. Тряпье лучших мастеров могут включать в себя полотнище или рваные остатки плаща для того, чтобы согреться, в то время как бедные платья созданы из тряпья свободными, скрепляясь лишь по необходимости.

Одежда Бедняков

Чуть лучше тряпья. Эта одежда состоит из заштопанной и окрашенной рубахи, потертых штанов и еще немного. Худшее из бедной одежды грязно и ужасно окрашено, возможно, это обноски одежды мясника, конюха или убийцы, в то время как лучшая состоит из дрянной обуви и, возможно, чистого, хотя и потертого и рваного, плаща. Бедная одежда одинакова у обоих полов.

Простая Одежда

Простая одежда немного различается в зависимости от профессии и зависит от пола. Средняя мужская одежда состоит штанов, с несколькими заплатками, с пятнами, и несколько изношенной рубахой, легкого плаща, туфель или старых ботинок. Хотя многие женские наряды не схожи с мужскими, кроме одежд искательниц приключений, среди женщин наиболее распространены платья, стянутые на талии тонким тканым или кожаным поясом, обувь и легкий плащ. Мастерство влияет на среднюю одежду, вводя несколько цветов или аксессуаров к лучшему наряду, в то время как средняя одежда плохого мастерства может не иметь плащ или обувь, или то и другое.

Качественная Одежда

Качественная одежда стоит в стороне от средней одежды. Состоя из нескольких чистых рубах, штанов и сапог в пору, а также добротного плаща, хорошая одежда предпочтительнее одежды для дорожных людей. Для женщин платья довольно, несколько красивее, со следами покраски, удобными ботинками или сапогами, плащом или мантией в зависимости от сезона. Хорошая одежда лучших мастеров имеет при себе ювелирные украшения, головные уборы и более качественные материалы, в то время дешевая скроена ради одного — надеть и носить.

Таблица 5-13: Одежда

Название	Вес	Доступность
Лохмотья	2кг	Автоматически
Одежда Бедняков	2кг	+50
Простая Одежда	2кг	+30
Качественная Одежда	3кг	+10
Превосходная Одежда	3кг	+0
Робы	4кг	-10
Костюм	3кг	-20
Униформа	4кг	-20
Одежда Знати	6кг	-30
Королевские Наряды	8кг	-40
Плащ	2кг	+20
Маскировочный Плащ	2кг	-20
Пальто	4кг	+20
Шляпы	0,5кг	+30
Капюшон, Маска или Накидка	0,5кг	+30
Маска-Фильтр	0,5кг	+0

Превосходная Одежда

Превосходная одежда нова и, как правило, модна и исправна. У мужчин рубахи обычно имеют пуговицы, сделаны из тонкого материала, и состоят из куртки, штанов, сапоги и тонкого шерстяного плаща на зиму. У женщин одежда по-прежнему практична, но хорошо выглядит и создана из лучших материалов.

Лучшая одежда плохого качества может иметь деревянные пуговицы вместо металлических, не иметь аксессуаров, таких как пояс или застежки на ботинках, в то время как лучшие могут иметь в себя элегантные швы и узоры на материалах, быть причудливых и модных цветов, а плащ может иметь меховой подклад, они имеют накидку или косметику, а бедные костюмы лишь смутно передают стиль наряда.

Робы

Эти тяжелые одежды предпочитают волшебники, священники и ученые. Хорошие или лучшие одежды, когда они изнашиваются, не выбрасывают, а передают ученикам. Одеяния может быть любого цвета, но пурпурный и голубой, как самые дорогие красители, наиболее редки.

Костюм

Костюм это любой наряд деятеля искусства, будь то циркач, акробат или шут. Костюмы хорошего или лучшего мастерства включают в себя маски или косметику, а бедные костюмы лишь смутно передают цель наряда.

Униформа

Эта категория включает в себя одежду солдат, одежду государственных должностных лиц или любую другой профессиональную униформу. Униформа варьируется в зависимости от карьеры. Униформа служек менее дорога, как правило, стоит половину указаннойцены. Униформа закрывает все тело, включая голову и обувь.

Одежда Знати

Эта одежда гораздо лучше лучших одежд и окрашена в пурпурный, синий и другие редкие цвета, иногда имеет меха, а также оторочена жемчугом или другими драгоценными камнями. Знатная одежда всегда является самым модным нарядом и включает в себя дублет, чулки, обувь и большую

нарядную шляпу. Стили различаются в зависимости от региона, моды и прихоти владельца.

Королевские Наряды

На ступень выше одежды благородных стоит королевский наряд, носимый исключительно главой государства или города-государства. Включая все элементы одежды знати, царские одеждах дополнены горностем или другими амии превосходства.

Плащ

Плащ это длинная накидка, предназначенная для сохранения владельца в тепле и сухости. Лучшие плащи — меховые, а дешевле плащи имеют один слой. Большинство одежд, средних или лучших, имеют при себе плащ. Почти все плащи имеют капюшон. Обычно плащ, накидка или мантия надеваются во время теплых весенних и летних месяцев.

Маскировочный Плащ

Этот плащ создан для того, чтобы носитель мог слиться с окружающей средой и предпочтительны для любителей засад. Носитель получает бонус +20 к проверкам Скрытности. Если он остается неподвижным во время своего хода, проверки Стрелкового Навыка, избирающие его целью, получают штраф -30 до начала его следующего хода.

Пальто

Это большое тяжелое пальто, как правило, схоже с плащом, но имеет рукава. Оно привычно в северном климате.

Шляпы

Большинство шляп простые шапки, предназначенные для защиты глаз от солнца. Широкополые шляпы дают лучшую тень, а могут, в некотором роде, скрывать черты лица владельца.

Капюшон, Маска или Накидка

Для тех, кто хочет скрыть свою личность, есть капюшоны, маски и накидки. Капюшон скрывает большую часть лица владельца. Накидки, независимо от качества, скрывают часть лица владельца. Маски более сложны, состоят из перьев, диких цветов или головы животного и пригодны для карнавала.

Маска-фильтр

Маска со специальными травами и из особых материалов позволяет защититься от большинства загрязняющих веществ и опасных газов.

Персонаж, имеющий маску-фильтр, получает бонус +20 к любой проверке Стойкости для сопротивления эффектам газов. МОдели хорошего качества получают дополнительный бонус +10, в то время как модели плохого качества должны быть заменены после пяти часов использования, так как фильтр засоряется и становится непригоден для использования.

Емкости и Сумки

Здесь представлены приспособления для хранения и переноски тяжестей. Представленые данные о вместительности могут быть изменены в зависимости от качества предмета или по решению Мастера.

Таблица 5-14: Емкости и Сумки

Название	Вес	Доступность
Бурдюк	0,5кг	+50
Кошель	0кг	+50
Мешок	0,5кг	Авт.
Подсумок	0кг	+10
Разгрузочный Жилет	2кг	-10
Рюкзак	2кг	+30
Скрытая Кобура	1кг	+0
Сундук	10кг	+0
Фляга	0,5кг	+30
Футляр	0,5кг	+10

Бурдюк

Бурдюк это пузырь животного, имеющий мундштук.

Вмещает пять литров жидкости.

Кошель

Кошель это особый вид сумки, предназначен для хранения денег. Меньший и обычно скрываемый, он менее заметен, чем сума и тем безопасен.

Кошелек может выдержать 1 килограмм.

Мешок

Тканый или льняной мешок.

В него вмещается до 50 килограмм.

Подсумок

Этот небольшая сумка со шнурками для того, чтобы повесить ее на своем поясе, рюкзаке или ремне. Обычно тканые, лучшие подсумки делают из шелка, меха или кожи.

В подсумок вмещается 2 килограмма веса.

Разгрузочный Жилет

В то время как этот жилет не обеспечивает дополнительной защиты, он включает в себя множество мешков и ремней, позволяющих легко доставать дополнительные колчаны для стрел, пистолеты и гранаты.

Обычно жилеты имеют кармашки, ремни, кобуру и подсумки, позволяющие удобно нести 15 кг вещей. Предметы, находящиеся в разгрузочном жилете, могут быть выхвачены Свободным Действием во время хода персонажа. Единовременно один рюкзак или разгрузочный жилет.

Рюкзак

Этот тип для переноски вещей может варьироваться от контейнеров из тяжелой ткани до сложных, прикрепленных к доспеху устройств с внутренней фиксацией для комфорта. Лучше рюкзаки из промасленной кожи и водонепроницаемы, а некачественный - тканый и лопается. Рюкзаки имеют клапан сверху.

Все они позволяют носителю транспортировать примерно 30 кг лишнего веса, но для удаления объекта из рюкзака требуется Полное Действие. Единовременно можно носить только один Рюкзак или Разгрузочный Жилет.

Скрытая Кобура

Эти конформные мешочки могут содержать небольшой пистолет, их носят под темной одеждой, чтобы замаскировать оружие от наблюдателей.

Попытки обнаружить такое оружие получают штраф -20, но выхватывание оружия требует на Полудействие Больше (Полное Действие, вместо Полудействия или Полудействие вместо Свободного Действия).

Сундук

Это деревянный ящик с крышкой. Лучше сундуки армированы железными обручами и замками, а у дрянных иногда даже нет крышки.

Средний сундук может вмещать 100 килограмм.

Фляга

Фляга это небольшая емкость для хранения воды, пива, масла или другой жидкости. Они часто бывают кожаными или металлическими, хотя бывают и керамические (по той же цене, как кожаные), доступные в некоторых странах.

Фляга содержит около литра жидкости.

Футляр

Кожаный футляр, предназначенный для хранения карты или свитка. Обычно имеет деревянные или металлические крышки, которые помещены на обоих концах для защиты содержимого.

Обычно в футляр умещается 3 свитка или карты.

Пища, Алкоголь и Наркотики

В результате тысячилетней истории многие препараты и наркотики стали доступны по всем землями империи, от простых лекарств до тайных зелий, которые необходимы в нечестивых ритуалах. Они, наряду с обычными продуктами питания и напитками, часто являются частью любого комплекта для путешествий. Некоторые из этих предметов не имеют воздействия на механику игры, но могут добавить дополнительные детали в повествования и придать особенные черты как персонажам, так и НИП. Если Мастер пожелает, для конкретных предметов могут быть использованы специальные правила на основе имеющихся. Например, особенно эффективная смесь кофейных зерен, может удерживать персонажа от спокойного сна в течение нескольких дней. Многие наркотики вызывают привыкание. Подробнее об этом можно ознакомиться в сноске на странице xxx173.

Таблица 5-15: Пища, Алкоголь и Наркотики

Название	Вес	Доступность
Галлюциногенный Гриб	-	-10
Дешевый Алкоголь	1кг	+30
Дорогой Алкоголь	1кг	+0
Дурман+	-	-20
Духи или Одеколон	-	+0
Забой+	-	-10
Корень Мандрагоры	-	-20
Кофе	-	+30
Обезболивающее+	-	+0
Озверин+	-	-30
Пища	2кг	+20
Противоядие	-	-20
Спук+	-	-20
Табак	-	+10
Шляпка Сумасшедшего Гриба+	-	-10

+ вызывает привыкание

Галлюциногенный Гриб

Галлюциноген, изготовленный из необычных наркотических грибов, которые растут в древних лесах и пещерах. Этот препарат обладает дезориентирующим, опьяняющим эффектом, который заставляет пользователей спотыкаться, несмотря на сохранение полного спектра их чувств. Некоторые преступники особенно любят использовать наркотик, во время перестрелки, отрешенно наблюдая за творящимся хаосом.

Одна доза воздействует 1d10 раунд, и пользователь сразу же получает 1 уровень Усталости. Персонаж, находящийся под воздействием препарата может воспользоваться преимуществами искаженной перспективы, что дает ему один раз за время действия наркотика поменять местами цифры результата любого броска 1d100, обменивая десятки на единицы (превращая 73 в 37 или А 91 в 19 и т. д.).

Дешевый Алкоголь

Охватывает множество непривелегированных алкогольных напитков, употребляемых бандитами, отбросами и даже солдатами, отчаянно нуждающимися в передышке от своей участи. Он ошеломляет тело и ум, что дает эффект, сильно отличающийся от опьянения вином. Хотя в конечном итоге эффект является неприятным, депрессивным и требует определенной привычки. Включает пиво, эль, брагу, самогон,

Догорой Алкоголь

Этот напиток может быть изготовлен из сока забродивших ягод или ферментированных напитков и пользуется популярностью во многих регионах старой империи. Это, как правило, высококачественный продукт, с некоторыми хорошо известными во всем мире марками за свой букет и аромат. Включает в себя такие напитки как вино, коньяк, виски, ром, ликер, пунш.

Дурман

Хоть он и вне закона, дурман пользуется популярностью во многих боевых частях, где бойцы стараются отвлечься от боевых будней, а также среди мирных жителей, ищущих передышки от трудовых будней.

Наркоманывходят в состояние, подобное сновидению, в течение 1d5 часов (если требуется для участия в бою, рассматривайте их под воздействием Галлюциногенной гранаты). В течение 1d10 часов после того, как эффект проходит, они погружаются в глубокую депрессию, если не примут новую дозу. Дурман вызывает привыкание.

Духи или Одеколон

Купание в большом почете у большей части населения, проживающего в непосредственной близости от страшных зловоний, требует иметь приятные запахи. Духи в этом - незаменимый помощник.

Духи могут предоставлять бонус к Харизме, в зависимости от качества духов и предпочтений собеседника.

Забой

Этот боевой препарат часто используется для повышения внимательности и улучшения времени реакции. Он буквально ускоряет персонажа, но длительное применение вызывает повреждение мозга и тела.

Одна доза увеличивает бонус Ловкости и бонус Восприятия на 3 за 2d10 минут. Обратите внимание, что это не увеличивает фактические значения характеристик. Когда эффект пропадает, пользователь должен пройти проверку (+0) Стойкости или получить штраф -20 к проверкам Ловкости и Восприятия в течение 1d5 часов. Забой вызывает привыкание.

Воздействие Алкоголя

Всякий раз, когда вы начинаете пить неразбавленный алкоголь, вы рискуете опьянеть. Если вы ограничиваете свой ряд алкогольных напитков равный вашему Бонусу Стойкости, вы остаетесь относительно трезвы. За каждый дополнительный выпитый напиток вы должны пройти проверку Стойкости на Опьянение. Сложность проверки зависит от напитка (смотри таблицу ниже). В случае удачи, алкоголь не оказывает никакого влияния. При проваленной проверке вы начинаете по путь к опьянению. Каждый провал до третьего накладывает штраф -10 на все характеристики. При четвертом и последующем провале выпивоха сохраняет штрафы -30 и получает состояние Пьяный в Стельку.

Таблица 5-16: Проверка на Опьянение

Крепость алкоголя	Пример	Сложность
До 15	Пиво, вино, брага	+20
Более 16	Виски, коньяк, ром	+10

Пьяный в стельку

Если вы провалили четыре или более проверок на Опьянение — вы пьяны В Стельку». За каждый последующий провал проверки на Опьянение персонаж получает 1 уровень Усталости. В таком состоянии вы тратите Полудействие каждого раунда на то, чтобы остаться в сознании. Если вы решите не жертвовать Полудействием, то киньте 1d100 и смотрите таблицу ниже.

Таблица 5-17: В Стельку

Бросок	Эффект
0-30 Я выпил только капельку!	Никакого эффекта, вы можете действовать нормально, хотя и со штрафом -30 к Рукопашного, Стрелкового Навыков, Ловкости, Интеллекта и проверкам Сотворения.
31-40 Я ешё… нормуль	Заплетаясь, вы можете ходить со Скоростью 1, но не можете предпринимать никаких других действий.
41-50 Ты мой братан!	Путаясь, вы смутно осознаете, что происходит, и можете защитить себя и двигаться, как если бы у вас не было штрафа к Ловкости, но не можете совершать проверок Сотворения.
51-60 Ты чё зыришь?	Отупев, вы нормально функционируете, но вы не можете предпринимать действия с подтипом Атаки.
61-70 Ты чё сказал?	Неадекватный, но решительной, вы не уверены в том, что происходит и готовы наброситься с кулаками или словами (на ближайшего — будь то друг или враг).
71-100 Я… на боковую	Вы отключаетесь и падаете в лужу собственной блевотины на 1к10 часов или пока вас кто-нибудь не разбудит.

Воздействия алкоголя исчезают спустя количеству часов, равных 1d10 минус ваш БСт (минимум 1 час). Если вы пьяны В Стельку, то опьянение заканчивается спустя 1d10 (минимум 4) часов. А вот Усталость исцеляется как обычно (страница XXX).

Корень Мандрагоры

Этот препарат популярен среди безумцев в виду своего ошеломляющего эффекта. Персонаж обнаружил, что галлюциногенный наркотик, известный как корень мандрагоры, является лучшим способом нежели алкоголь для того чтобы заглушить боль от мук жизни. От одной дозы препарата персонаж становится расслабленным и сонным, снимается тяжесть от ран и мысли становятся ясными и холодными. Персонаж под влиянием корня мандрагоры может использовать лишь полудействие каждый раунд из-за этой летаргии, хотя он и получает бонус +20 на проверки Страха и Подавления. Для чтобы стать зависимым от зловещих наркотиков, достаточно одной дозы. Каждый день игрок должен проходить проверку силы воли для того чтобы противостоять своей жуткой тяге к мандрагоре. Если он проваливает проверку, то он сделает все возможное (в том числе нарушит закон или что-то хуже) для того чтобы получить дозу и принять ее немедленно. При окончании воздействия дозы (длящейся 1к10 часов), игрок должен сделать еще одну проверку Воли со штрафом -10 для того чтобы противостоять немедленному приёму очередной дозы.

При «ломке» персонаж страдает и получает штраф -10 на Интеллект, Волю и Харизму до тех пор, пока он не сможет принять дозу препарата. Одна доза убирает штраф на время действия дозы корня мандрагоры. Долгосрочное злоупотребление корнем мандрагоры ослабляет тело и разум, делая персонажа более восприимчивым к безумию в дальнейшем. Персонаж теряет 10 от своей Силы, Стойкости, Ловкости, Интеллекта и Харизмы, а также 15 от своей Воли за каждые 6 месяцев пристрастия к наркотику.

К сожалению, в своем отчаянном поиске наркотика, персонаж, скорее всего, в конечном счете начнет прибегать к незаконной деятельности, противопоставляя себя закону и, скорее всего, своим друзьям и семье. Также следует отметить, что мандрагорщики особенно чувствительны к демоническим посулам бога Хаоса Слаанеша и его приспешников.

Кофе

Эти напитки представляют собой мягкий стимулятор, а также имеют приятный вкус. Горячий кофе употребляют повсеместно, особенно в страже, стремясь оставаться бдительным на посту.

Потребление кофе помогает оттачивать чувства, притупленные истощением, и одна доза удаляет один уровень Усталости. Кумулятивный штраф за проверки Стойкости к употреблению дополнительных доз кофе составляют -20 вместо нормального -10.

Обезболивающее

Дозы обезболивающего достаточно, чтобы снять усталость и предоставить дополнительные силы для завершения изматывающего боя.

Каждая доза действует 3d10 раундов. В течение этого времени персонаж игнорирует любые негативные последствия для характеристик от ранений, критического урона и Усталости и не может быть Оглушен. Когда эффект проходит, персонаж получает штраф -20 к Стойкости, Силе и Ловкости на один час и получает один уровень Усталости. Обезболивающее вызывает привыкание.

Озверин

Озверин - это термин для ряда боевых наркотиков, используемых в штурмовых группах, особенно в преступной среде. Доза создает фанатичное и бесстрашное состояние, подготавливая пользователя к сражению с любым противником, каким бы самоубийственным оно не оказалось.

Персонаж, использующий озверин, получает талант Берсерк и немедленно входит в это состояние. Эти эффекты продолжаются в течение всего срока действия препарата, одна доза которого действует 1d10 минут. Вызывает привыкание.

Пища

Эта группа включает продукты питания, подходящие для одного полного приема пищи. Помимо спасения от голодной смерти, пайки могут помочь сохранить персонажей бодрыми во время пути.

Употребление одного или нескольких рационов (или других, сопоставимых блюд) в течение периода отдыха, длящегося не менее двух часов, устраняет один дополнительный уровень Усталости.

Противоядие

Противоядие может отменить большинство опасных

эффектов других наркотиков или токсинов. Противоядие немедленно прекращает эффетк, как положительный, так и отрицательный,любых химических веществ,которые персонаж вдыхал, принимал внутрь или вводил, если только в эффекте не указано, что противоядие не будет на него действовать. Его использование крайне неприятно, и побочные эффекты настолько экстремальны (чрезмерная рвота и диарея являются самыми мягкими), что многие предпочтут их нынешние проблемы. Использование противоядия является болезненным и изнурительным и может вызывать несколько неприятных побочных эффектов, таких как рвота, кровотечение из носа и большое вздутие кишечника.

При приеме этого препарата персонаж Оглушается на несколько раундов, равных 1d10 минус его бонус Стойкости. Результат 0 или меньше означает, что персонаж не страдает от негативных последствий.

Спук

Это запрещенный наркотик, который создает и дополняет самые опасные способности: магические. Даже самая тонкая связь с Хаосом может вызвать демонические вторжение или нечто худшее, но в отчаянных обстоятельствах даже эти ужасные последствия игнорируются.

Если персонаж без каких-либо магических способностей принимает дозу этого препарата, он должен успешно пройти проверку (+0) Воли или получить 1d5 очков Безумия из-за того, что его ум наполняется страшными видениями Хаоса. Если он преуспеет, он получает заклинание из Таблицы 5-18: Эффекты Спука (смотрите описания в Главе VI: Магия). Действие длится 1d5 часов, и пользователь совершает все проверки сотворения как если бы у него был первый Магический Уровень.

Если персонаж, имеющий МУ использует заклинание, он должен сделать проверку (+0) Воли. При провале он получает 1 очко Безумия, и препарат не имеет никаких дополнительных эффектов. Если она пройдна, он добавит 1 к своему МУ в течение следующего часа. Однако добавьте +25 к броскам, которые он делает по Таблице 6-2: Магические Проявления (страница xxx196). Спук вызывает привыкание, и в зависимости от условий, обладание им может привести к возмездию со стороны властных структур.

Чрезмерное Употребление и Зависимость

Когда один и тот же препарат используется слишком часто в течение короткого периода времени, есть вероятность, что он будет иметь меньший эффект, поскольку пользователь развивает к нему иммунитет. Персонаж, который использует более одной дозы препарата в течение 24-часового периода, должен сделать проверку (+10) Стойкости за каждое использование после первого, с кумулятивным штрафом -10 за каждую дополнительную дозу. Если он терпит неудачу, препарат не имеет полезного эффекта, и дальнейшие дозы ничего не сделают в течение следующих 24 часов.

Чрезмерное употребление наркотиков также может привести к наркомании. Каждый раз, когда эффекты наркотика, вызывающего зависимость, заканчиваются, пользователь должен пройти проверку (+20) Воли с модификатором -5 для каждой дозы, принятой за прошедшую неделю. Провал означает, что пользователь является зависимым и будет страдать от одного уровня Усталости, если только он не получит еще одну дозу в течение 12 часов (если эта доза приведет к Чрезмерному Употреблению, он должен пройти проверку, чтобы не получить один уровень Усталости). Один раз в день персонаж (если он захочет) может преодолеть зависимость, пройдя проверки (-30) Воли и Стойкости.

Таблица 5-18: Эффеткы Спука

Бросок в100	Полученное Заклинание
01-04	Бодрость
05-08	Бросок
09-12	Взрывная Волна
13-16	Вихрь Рока
17-20	Внешний Взор
21-24	Восстановление
25-28	Галлюцинация
29-32	Дальновидность
33-36	Идеальное Время
37-40	Магический Вопль
41-44	Магический Купол
45-48	Несчастье
49-52	Огненное Дыхание
53-56	Огненный Щит
57-60	Ослабление
61-64	Подчинение
65-68	Предчуствие
69-72	Присяга Защитника
73-76	Сокрушение
77-80	Спонтанное Возгарание
81-84	Удар
85-88	Бросьте дважды, получите оба заклинания
89-92	Выберите одно заклинание
93-96	Получение 1 очка Безумия, еще один бросок
97-100	Получение 3 очков Безумия

Табак

Мягкий наркотик, каждая порция содержит высушенные и порубленные листья растений, которые выделяют ароматный, стимулирующий дым при воспламенении и вдыхании через трубку. Поскольку листья варьируются в зависимости от местности, привкус может варьироваться от мира к миру, часто делая его полезным товаром.

Шляпка сумасшедшего гриба

Шляпки сумасшедшего гриба — галлюциногенные грибы популярные среди племен гоблинов. Съев их перед сражением, персонаж впадает в безумие и неконтролируемую ярость.

Его БСилы и БСт увеличивается на 1. В своем безумии он не может Уклоняться и Парировать. Эффект этого наркотика длится 2к10 раундов. В конце действия принявший наркотик теряет 2 Очка Здоровья и получает один уровень Усталости. Шляпка сумасшедшего гриба вызывает Привыкание.

Яды

Яды — инструмент ассассинов, обыденное оружие знати, и опасный враг при столкновении противников лицом к лицу. Яды можно изготовить из множества природных источников в их числе растения, такие как черный лотос, или из яда существ, таких как гигантские скорпионы и пауки. Большинство ядов смертельны, но некоторые могут предоставить некоторую выгоду, увеличивая навыки персонажа в бою в обмен на ужасные последствия. Чтобы применить или приготовить яд нужно совершить удачную проверку Ремесла (Алхимия) или Медицины с соответствующим модификатором за сложность. При неудачной проверке Яд разрушается. Если проверка совершена с 4 и более СтН, отравитель случайно отравляет себя. Ниже представлена лишь часть возможных ядов.

Сердцеубийца

Мощные яды становятся еще более смертоносными если их смешать. Таковой является смесь ядов амфисбены (двухголовой змеи) и бармаглота. Смесь из них не имеет ни цвета ни запаха и фактически необнаружима, если подмешать ее в еду или в напиток.

Выпивший должен пройти проверку (-10) Стойкости или умереть в течение 2к10 раундов, в течение которых яд распространится по его телу, доберется до сердца и остановит его.

След Мантикоры

Созданный из экскрементов Мантикоры этот яд смертелен, но имеет усыпляющий побочный эффект.

Если оружие, покрытое ядом, наносит 1 урона после вычитания БСт и ОБ, жертва должна пройти проверку (-10) Воли и при неудаче цель засыпает. Мало того что цель проваливает в лишенную снов дрему, она должна сделать успешную проверку (-20) Стойкости. Если она проваливает и эту проверку, то умирает.

Слюна Химеры

Собирается с желез химеры, что само по себе маленький подвиг.

Слюна Химеры очень токсична и жжет плоть при контакте, и даже попадание одной капли наносит 1 урона, игнорируюего БСт. Применение этого яда требует твердой руки, и успешной проверки (+0) Ловкости, иначе на кожу отравителя попадает немного яда и он получает указанную выше рану. Если оружие, покрытое слюной, наносит 1 урона после вычитания ОБ, жертва должна сделать успешную проверку (-20) Стойкости или потерять 1 единицу здоровья и умереть через 1к10 раундов.

Яд Черного Лотоса

Черный лотос, чрезвычайно ядовитое растение, растет глубоко в южных лесах.

Если оружие, покрытое его соком, наносит 1 урона после вычитания БСт и ОБ, яд нанесет дополнительно 1 Урона, а также еще 4, если цель не пройдет проверку (-10) Стойкости.

Таблица 5-19: Яды

Название	Вес	Доступность
Корень Мандрагоры	0,5кг	-10
Сердцеубийца	0,5кг	-40
След Мантикоры	0,5кг	-20
Слюна Химеры	0,5кг	-40
Яд Черного Лотоса	0,5кг	+10

Источники Света

Здесь перечислены наиболее распространенные источники освещения, а также приведена дополнительная информация о времени использования и дальности распространения света.

Таблица 5-20: Источники Света

Название	Вес	Доступность
Дрова	-	+50
Лампа	1кг	+10
Масло	1кг	+20
Свеча / Сало / Воск	-	+30
Спичка	-	+0
Факел	-	-10
Фонарь	-	-20

Дрова

Нужны для поддержания костра, дрова по этой цене специально обработаны для лучшего горения.

Вы можете искать древесину на дрова в пустошах, прокидывая проверку на выживание, с трудностями в зависимости от местности (зависит от решения МИ).

Лампа

Лампа это простое устройство, немного больше, чем ёмкость для масла с фитилем внутри.

Масло

Получается из китов на севере, животных на материке или из других источников, масло используется как топливо в лампах.

Покупное масло продается в небольших пузырьках и достаточно для горения лампы в течение 4 часов.

Свеча / Сало / Воск

Свечи бывают сальные (животный жир) или восковые. Сальные свечи горят неровно и выделяют едкий смрад. Восковые свечи горят чище, и иногда бывают ароматическими (превосходного качества).

Освещенность

Освещенность может помочь в сложном бою. Каждый источник света освещает область ярким светом и дает нормальную видимость в метрах. Вблизи источника будет Светло, а чуть дальше - Сумрак. За пределами сумрака лежит Темнота (страница XXX Освещение для подробностей). Расстояние Заметности показывает, как далеко виден источник света в темноте. Время горения показывает, как долго горит источник света до затухания.

Таблица 5-21: Освещенность

Источник	Светло	Сумрак	Заметность	Время
Спичка	1	3	6	1 раунд
Свеча	3	8	13	2 часа
Лампа	3	8	13	4 часа
Факел	5	15	28	1 час
Фонарь	8	20	35	4 часа
Костер	8	20	35	Различно

Спичка

Спичка это тонкая деревянная щепа, с серой на одном конце для получения пламени, при чирканье её о шероховатую поверхность.

Факел

Факел — кусок дерева, смоченный с одной стороны нафталином и намотанный на пропитанную маслом тряпку.

Факел может служить в качестве оружия. Смотри главу 6: Бой подробнее об огне.

Фонарь

Фонарь представляет собой крепкий прибор, оснащенный большим фитилём и источающий ярки ровный свет.

В фонарях используют ламповое масло как топливо.

Инструменты

В то время как большинство персонажей воздерживаются от чрезмерной зависимости от устройств или других приспособлений при выполнении своих священных обязанностей, нет никаких сомнений в том, что наличие правильного инструмента в нужное время может иметь жизненно важное значение. Ниже всего лишь часть принадлежностей, вспомогательных средств и других инструментов, которые могут помочь в борьбе с ересью или чем-то хуже.

Качество Инструментов

В зависимости от качества инструментов, они могут предоставлять различные модификаторы помимо указанных в описании. Если инструмент предоставляет бонусы к каким-либо проверкам, он получает дополнительный модификатор, представленный в таблице.

Если в описании инструментов прямо указаны модификаторы за качество инструментов, ниже приведенные модификаторы не применяются (например, в случае с Замком).

Таблица 5-22: Качество Инструментов

Качество	Модификатор Проверки
1 (Плохое)	-5
2 (Обычное)	+0
3 (Хорошее)	+5
4 (Превосходное)	+10

Бумага и Пергамент

Бумага изготавливается из ткани или растительных волокон, в то время как пергамент изготавливается из тонких полосок шкур животных. Эти материалы стоят дорого и их трудно найти, только крупные города имеют квалифицированных специалистов по производству бумаги. Включает 10 листов.

Веревка

Это тонкая веревка свита из пеньки и имеет длину 20 метров.

Попытка ее разорвать имеет сложность -10. Веревки плохого качества можно разорвать со сложностью +0, хорошие (-20), а превосходные -30.

Веревка и Кошка

Комбинация из кошки и веревки длинной около 20 метров позволяет эффективно преодолевать стены и уступы.

Таблица 5-23: Инструменты

Название	Вес	Доступность
Бумага и Пергамент	-	-10
Веревка	1кг	+20
Веревка и Кошка	3кг	+0
Емкость с Ядом	0,5кг	-20
Замок	0,5кг	-10
Ингалятор / Шприц	0,5кг	-20
Инструменты для Диагностики	4кг	-30
Инструменты Инженера	4кг	-30
Инструменты Кузнеца	8кг	-30
Кандалы	5кг	-20
Капкан	5кг	-10
Колода Карт	-	-10
Компас	0,5кг	-30
Котелок	3кг	+30
Кубики (Кости)	-	+20
Кузнечные Масла	1кг	-30
Ловушка	1кг	+20
Лом	6кг	+30
Лопата	4кг	+30
Маскировочный Набор	2кг	-30
Музыкальный Инструмент	Разное	Разное
Набор Взрывника	4кг	-30
Набор для Остановки Крови	0,5кг	+0
Набор Лекаря	2кг	+0
Отмычка	1кг	-20
Палатка	10кг	-10
Перо и Чернильница	1кг	+0
Предмет Фокусировки	-	+0
Пустотный Стержень	1кг	-50
Пыточный Набор	2кг	-30
Рупор	2кг	-10
Рыболовные Снасти	1кг	+20
Столовые Приборы	0,5	+50
Трутница	1кг	+40
Фолиант	2кг	-30
Цепь	4кг	+0
Чайник	1кг	+20
Часы	0,5кг	-30

Помимо сложности ее разорвать выше, плохие наборы могут выдержать 100 кг, обычные - 150 кг, а наборы хорошего или превосходного качества целых 200 кг и 250 кг соответственно.

Емкость с Ядом

Человечество испокон веков использовало яды и токсины в военных целях, нанося их на клинки. Используя емкость с ядом, стрелок может покрыть наконечник оружия смертоносной субстанцией перед стрельбой.

Полудействием персонаж, использующий емкость может предоставить рукопашному, лукам или арбалетам свойство Ядовитое (2) на один раунд. Емкость можно использовать 10 раз, прежде чем его потребуется дозаправить (не требует

проверки, если требуемые материалы есть под рукой).

Замок

Замки обычно очень большие и громоздкие. Каждый замок продается с двумя ключами.

Сложность взлома замка обычно составляет +0. Замки плохого качества вскрываются с бонусом +20, хорошие со штрафом -20, а превосходные -40.

Ингалятор / Шприц

Многим лекарственным средствам требуется устройство для введения дозы, такой как шприц, распылитель или газовая колба.

Каждый может удерживать одну дозу любого лекарственного средства, которое персонаж может назначать использовать Полудействием.

Инструменты для Диагностики

Это сложные медицинские инструменты, используемое повсеместно. Они могут помочь обнаруживать и диагностировать многие болезни. Любой человек, прошедший медицинское обучение, понимает, как его использовать.

Инструменты предоставляют бонус +20 к проверкам Медицины и Восприятия для определения болезни. Успех проверки предоставляет дополнительные бонусы при лечении заболевания.

Инструменты Инженера

Большинство инструментов представляют собой небольшие компактные устройства, заполненные складными лезвиями, крючками и лепестками. Они идеально подходят для работы с непокорными механизмами и ремонта поврежденных устройств.

Персонаж, использующий эти инструменты, получает бонус +10 к првоеркам Механики.

Инструменты Кузнеца

Этот набор содержит разнообразные инструменты, молоты, клещи, зажимы, шило и т.д., что поможет умелому кузнецу создать шедевр.

Персонаж, использующий эти инструменты, получает бонус +10 к проверкам Механики для Создания предметов.

Кандалы

Ни один охотник за головами или стражник не выйдет на свою работу без этих приспособлений. Впрочем, они часто используются, чтобы жертвы не смогли убежать от алтаря культа, дабы темные боги получили свою кровь.

Попытка их разорвать имеет сложность -40. Веревки плохого качества можно разорвать со сложностью -30, хорошие -50, а превосходные -60.

Капкан

Это небольшое металлическое устройство, используемое для ловли средней дичи, такой как барсуки, лисы, фазаны и так далее.

Предоставляет бонус +20 к Выживанию при попытках найти пищу.

Колода Карт

Эта колода состоит из 36 пергаментных карт Таро. Лучше наборы прекрасно иллюстрированы и имеют небольшую тканую сумку или деревянный футляр для переноски.

Типичная игра с занимает 1d5 часов, и, хотя она обычно не имеет игровых эффектов, Мастер может предложить преимущества для хорошего отыгрыша, например, бонус +10 к проверкам Харизмы с игроком на следующий день.

Компас

Прибор представляет собой обычный карманный компас, помогающий в ориентировании.

Он предоставляет бонус +20 к проверкам Выживания и Ориентирования.

Котелок

Это небольшой металлический горшок выносливый и может выдержать всю тяжесть путешествий.

Кубики (Кости)

Шестигранные кубики высечены из костей животных или дерева. Они продаются парами. Каждый кубик имеет точки или руны на каждой грани. Можно купить два кубика по указанной цене.

Кузнечные Масла

Масла пользуются большим спросом за их эффект на непокорных механизмах.

Если применяется к арбалету, (используя Полное Действие) - оружие становится неуязвимым к Заклиниванию (см. Стр. 224) для последующих пяти выстрелов. Если масло используется на заклинившем оружии, этот эффект пропадает, но никакого дополнительного эффекта не получает.

Ловушка

Веревка, длиной в два фута, сделана из кишок, вощеной нити, проволоки или другого похожего материала. Эта ловушка используется для захвата мелкой дичи, такой как кролики. В основном используется бедняками, в некоторых провинциях незаконное использование ловушкой может привести к судебному преследованию как браконьерство.

Предоставляет бонус +10 к Выживанию при попытках найти пищу.

Лом

Лом это толстый металлический прут с заостренным концом.

Используя для открытия дверей, сундуков или ящиков, обладатель получает при проверке бонус +5 к Силе. Ломы можно использовать в качестве импровизированного оружия, при этом он получает свойство Полуторное.

Лопата

Простая лопата с железной или деревянной лопастью.

При попытках что-то раскопать или закопать предоставляет бонус +10.

Маскировочный Набор

Персонажам может потребоваться скрыть свою личность для секретных операций.

Эти наборы дают бонус +10 для проверок Обмана, связанных с внешним видом персонажа. Все материалы в этом наборе могут быть пополнены без использования проверки Снабжения, если персонаж находится в том месте, где они будут доступны.

Музыкальный Инструмент

Этот список объединяет все многообразие музыкальных *инструментов: рожки, струнные, деревянные духовые инструменты. Клавесины и другие большие инструменты могут накладывать дополнительные штрафы на Доступность.*

Набор Взрывника

Порой приключение сталкивает персонажей с проблемой, связанной со взрывчатыми веществами, и эти наборы необходимы для её решения. Они содержат инструменты,

которые помогут взаимодействовать со взрывчаткой.

Каждый набор включает в себя следующее:

• Пять подрывных зарядов: они детонируют с тем же профилем, что и Бронебойные Гранаты (страница xxx157).

• 100 метров фитиля: этот тонкий канат может быть подожжен любым источником огня и горит со скоростью метр в 10 секунд.

Все материалы в этом наборе могут быть пополнены тем-же количеством без использования проверки Снабжения, если персонаж находится в том месте, где они будут доступны.

Набор для Остановки Крови

Обычные инструменты, которые можно найти повсеместно на полях сражений, они используются, чтобы быстро сшить открытые раны и предотвратить потерю крови.

Инструменты предоставляют бонус +30 для проверок Медицины, используемых для остановки Кровотечения.

Набор Лекаря

Наборы Лекаря содержат множество лекарств, антисептиков, бинтов, лекарственных трав и сывороток.

Стандартный комплект предоставляет бонус +10 для проверок Медицины, если у обладатель имеет навык Медицины.

Передовые комплекты имеют дополнительные инструменты и вещества. Они предоставляют бонус +20 для проверок Медицины (независимо от того, обладает ли пользователь таким навыком), но весят дополнительно 3 кг и получают штраф -20 к Доступности.

Отмычка

В правильных руках отмычка может открыть большинство стандартных замков и, таким образом, сомнительно, что она может оказатсья у честных граждан. Это делает её очень желанной для преступников всех мастей и людей, которые вынуждены в своей деятельности искать обходные пути.

Персонаж с отмычкой получает бонус +30 к любой проверке Безопасности при попытке открыть замок.

Палатка

Эта небольшая палатка достаточно велика для размещения одного человека. Большие палатки стоят вдвое больше за каждое спальное место. Дешевые палатки плохих мастеров протекают, а лучшие палатки водонепроницаемы.

Перо и Чернильница

Часто имеющие особенный дизайн (если они хорошего качества), эти письменные принадлежности позволяют обладателю записывать его мысли, копировать тексты и создавать изображения по своему вкусу.

Предмет Фокусировки

Многие чародеи используют эти маленькие предметы, чтобы сохранить рассудок и выдержку при манипуляции силами Хаоса. Некоторые из них могут быть деревянными фигурками, в то время как другие могут быть мягко светящимися кристаллами или металлическими изделиями. В любом случае, они специально настроены на своих носителей благодаря длительной медитации или ритуалу, что позволяет им более эффективно контролировать свои способности.

Когда чародей использует символ для Сотворения (страница 194), он получает бонус +10.

Пустотный Стержень

Немногие вещи призывают в мир столько же бедствий, сколько и чародей, искажая реальность и оскверняя душу. Большинство пустотных стержней представляют собой короткие обсидиановые цилиндры, часто имеющие узоры в виде вязи рун и глифов.

Каждый из них может ослабить силу любых чародеев в пределах 2d10 метров, заставляя их совершать проверки Сотворения со штрафом -30. Они также предоставляют персонажу индивидуальную защиту от заклинаний в виде бонуса +30 к сопротивлению любому заклинанию, которое непосредственно влияет на него. Пустотный стержень считается дубиной со свойством Разрушительное Поле при использовании в ближнем бою. В случае его поломки из-за свойства Хрупкое, носитель должен совершить бросок по Таблице 6–2: Магические Проявления, прибавив к результату +30. В этом случае пустотный стержень восстановлению уже не подлежит.

Пыточный Набор

Хотя все такие наборы используются при сборе информации во время допроса, каждый из них так же уникален, как и его обладатель. Большинство из них содержат широкий спектр лезвий, игл, химикатов, наркотиков, колючих крючков и других необходимых инструментов, необходимых для извлечения истины.

Использование набора для предоставляет пользователю +20 бонус к Допросам.

Рупор

Независимо от того, как громко грохочут пушки и насколько далеко находятся слушатели, рупор поможет донести слова говорящего до каждого внимающего.

Рыболовные Снасти

Рыболовный крючок на леске длинной 10 метров.

Предоставляет бонус +10 к Выживанию при попытках найти водоемах.

Столовые Приборы

Этот набор включает в себя кружку, миску, ложку, вилку и маленький нож. Большинство столовых приборов являются деревянными, хотя оловянные или серебряные доступны тем, у кого есть деньги.

Трутница

Эта маленькая коробка содержит древесную стружку и другие легковоспламеняющиеся предметы, оснащены кремнем и кресалом.

Набор имеет трут для шести костров, хотя вы можете её пополнить самостоятельно.

Фолиант

Эти предметы представляют собой обыкновенные книги в переплете, позволяющие записывать на них всё необходимое, в том числе ритуалы.

Цепь

Металлическая цепь трех метров в длину.

Попытка её разорвать имеет сложность -40. Цепи плохого качества можно разорвать со сложностью -30, хорошие -50, а превосходные -60.

Чайник

Чайник это специальный котел для кипячения воды или других жидкостей.

Часы

Небольшие часы, необходимые для того, чтобы персонаж вовремя выполняли свои задачи.

Протезы и Аксессуары

Аксессуары и протезы охватывают все, что вы можете прикрепить или приделать к вашему телу. Часто необходимо после битвы или иной схватки со смертью, искусственные конечности, протезы и другие вспомогательные средства. Они не являются чем-то необычным.

Деревянные Зубы

Болезнь, несчастный случай и драки приводят к тому, что зубные протезы распространены в Империи. Покупатели имеют возможность полностью, наполовину или частично заменить зубы, состоящие из дерева, слоновой кости или, в некоторых случаях, настоящих зубов, чтобы заменить свои собственные. Зубы плохого качества,часто уже использованные кем-то, выглядят плохо и раздражают рот, в то время как лучшие высечены из лучшей и белейшей древесины и идеально подогнаны.

Повязка на Глаз

Практичная и доступная альтернатива искусственному глазу,глазная повязка является круглым предметом на длинном шнуре, носимая поверх отсутствующего глаза и надежно связанная надежно позади головы. Материалы, в зависимости от качества, начинаются от тряпицы до прекрасной кожи, шелка и бархата. Решения и украшения входят и выходят из моды, хотя и среди военных ветеранов это традиционно отображение герба своего полка или командира.

Протез Глаза

Человек может потерять глаз различными способами, но некоторые из них не желают признать поражение. Ложные глаза популярных тщеславных богачей, которые могут позволить себе высококачественную стеклянную имитацию, подобранную в соответствии с их оставшимся глазом. Однако там, где дворянство задало тон, многие пытаются следовать моде низкокачественной древесиной или каменными глазами, «заполняя» разрыв между богатыми и бедными.

Протез Ладони

Сформированные из двух или более кусков металла,«клещи» контролируется с помощью проводов, ремней и давления. Этот дорогой протез позволяет пользователю захватывать и подбирать предметы, давая определенную меру ловкости, хотя и тонкие манипуляции остаются невозможными. Даже протезы плохого качества являются чудесами техники, хотя они могут потрепаными,старыми,своенравными или ржавыми. Лучшие протезы - это изысканные драгоценные и позолоченные творения,которые порой стоят больше,чем сами владельцы.

Протез Ноги

Печальная необходимость войны заставляет ремесленников и хирургов Империи иметь много практики создания всевозможные протезов конечностей. Сформированные из набора различных ремней, чаш и обычных деревянных «колышков», эти протезы позволяют инвалидам стать мобильнее и независимее вновь. Протез плохого качества - это немногим больше,чем долбленая деревяшка с ремнями,в то время как лучшие это часто гибкие соединения, инкрустированные гербами,проклятиями или картинами.

Если у вас есть Протез Ноги, вы считаете свой БЛов для определения Скорости на 1 меньше.

Протез Руки

Необходимые безруким, искусственные руки использовались сотни лет. Приложенные к запястью тканью или кожаными ремнями, худшего качества через некоторое время ржавеют и «отщелкиваются», в то время как лучшие сделаны из редких металлов,украшены или имеют различные накладки,такие как ножи,фонари,столовая ложка и даже расчески.

Серьга

Достаточно обычное явление в Империи,как среди мужчин, так и женщин, серьги и кольца в ушах и в носу, как правило, символ власти,иногда,чтобы отметить особое событие,обряд или деяний,а иногда и просто из-за прихоти или моды. Серьги и кольца в ушах и в носу могут отличаться друг от друга по качеству, от простой проволоки с бусинкой до тончайших ювелирных изделий,которые можно купить за деньги.

Тату

Частые среди матросов,солдат,гномов и воров,татуировки украшают кожу, создаваясь внесением пигмента под кожу тонкими иглами. Плохого качества кривы и похожи на детские каракули, в то время как лучшие практически произведения искусства.

Таблица 5-24: Протезы и Аксессуары

Название	Вес	Доступность
Деревянные Зубы	-	+0
Повязка на Глаз	-	+20
Протез Глаза	-	-10
Протез Ладони	2кг	-40
Протез Ноги	2кг	-10
Протез Руки	1кг	-20
Серьга	-	+0
Тату	-	+0

Кони и Их Снаряжение

Персонаж в бою может использовать скакуна, будь он простым охотником с луком, или тяжелобронированным рыцарем, сметающим врагов на своем коне. Ниже представлены доступные скакуны, от породистых дестриэ до тягловых коней, а также предметы, которые могут пригодиться, если персонаж заполучил верного скакуна. Доступность и вес предметов может меняться, если скакуном окажется более экзотическое животное, нежели конь.

Приобретение Коней

В игре есть несколько пород лошадей, каждая из которых имеет свою цену и лучше или хуже других подходит для выполнения определённой задачи. Лучнику не подойдёт тяжёлая боевая лошадь в доспехах, а улан не сможет достойно атаковать, сидя верхом на старом муле.

Лошади приобретают следующие особенности, в зависимости от качества породы:

Плохое: Необходимо вычесть из каждой характеристики скакуна d5.

Хорошее: Для каждой характеристики совершите бросок d5 и прибавьте результат к имеющемуся значению у коня.

Превосходное: Для каждой характеристики совершите бросок d5+1 и прибавьте результат к имеющемуся значению у коня. Также скакун получает дополнительно 2 единицы Здоровья.

Все кони имеют профиль, где указаны все необходимые для игроков и Мастера правила:

Характеристики: Указываются характеристики животного.

Навыки: Имеющиеся у коня навыки.

Таланты: Таланты, которыми обладает конь.

Черты: Черты, которые есть у коня.

Оружие: Оружие, которое использует скакун.

Здоровье: Количество здоровья скакуна

Подробную информацию об использовании коней смотрите в разделе Верховой Бой на странице XXX.

Таблица 5-25: Приобретение Коней

Название	Вес	Доступность
Вьючные Лошади, Мулы	-	-20
Скаковые Лошади	-	-30
Степные Лошади	-	-40
Рысаки	-	-40
Гунтеры	-	-50
Боевые Кони	-	Решение Мастера
Дестриэ	-	Решение Мастера

Вьючные Лошади, Мулы

Это самая дешёвая порода,выращенная специально для низшего класса, который использует мулов в качестве верховых и вьючных животных. Мулов можно часто встретить в караванах.

Не может носить доспехи.

Характеристики:

РН	СН	Сил	Ст	Лов	Инт	Вос	Вол	Хар
20	1	61	42	26	10	28	21	11

Навыки: Атлетика, Внимательность, Выживание.

Таланты: Рывок.

Черты: Дикий, Естественное Оружие, Размер (5), Спокойный, Устойчивый, Четвероногий.

Оружие: Копыта (Рукопашное; 1d10+5 У; Б/б 0; Примитивное [6]).

Здоровье: 12

Скаковые Лошади

Они тоже стоят недорого, они отличаются кротким нравом и мягкой походкой. Хорошая лошадь для путешествий за хорошую цену.

Не может носить доспехи.

Характеристики:

РН	СН	Сил	Ст	Лов	Инт	Вос	Вол	Хар
23	1	41	37	41	11	25	20	16

Навыки: Внимательность, Выживание.

Таланты: Рывок.

Черты: Дикий, Естественное Оружие, Жилистый, Пугливый, Размер (5), Устойчивый, Четвероногий.

Оружие: Копыта (Рукопашное; 1d10+5 У; Б/б 0; Примитивное [6]).

Здоровье: 11.

Степные Лошади

Этих лошадей вырастили кочевники. Это довольно мелкие животные отважного нрава. Они бегают с такой же скоростью, что и обычные скаковые кони, но отличаются большей выносливостью и лёгкостью.

Может носить только стеганые и кожаные доспехи

Характеристики:

РН	СН	Сил	Ст	Лов	Инт	Вос	Вол	Хар
25	1	41	40	41	13	31	32	11

Навыки: Внимательность, Выживание, Уворот.

Таланты: Рывок, Трудная Мишень.

Черты: Дикий, Верный, Естественное Оружие, Закаленный, Проходимый, Размер (5), Рожденный для Войны, Устойчивый, Четвероногий.

Оружие: Копыта (Рукопашное; 1d10+5 У; Б/б 0; Примитивное [6]).

Здоровье: 13.

Рысаки

Это лёгкие лошади, предназначенные в первую очередь для гонцов. Они очень выносливые и быстрые. Сил у них немного, так что броню на рысака надеть нельзя, но благодаря своей скорости и ловкости они могут описывать круги вокруг врагов.

Не может носить доспехи.

Характеристики:

РН	СН	Сил	Ст	Лов	Инт	Вос	Вол	Хар
21	1	42	38	47	13	25	20	13

Навыки: Внимательность, Выживание, Уворот

Таланты: Рывок, Трудная Мишень.

Черты: Дикий, Естественное Оружие, Жилистый, Пугливый, Размер (5), Устойчивый, Четвероногий.

Оружие: Копыта (Рукопашное; 1d10+5 У; Б/б 0; Примитивное [6]).

Здоровье: 11.

Гунтеры

Это благородные боевые лошади, по скорости не уступающие рысакам, а по силе и выносливости — некоторым боевым коням. Они славятся своим умением быстро передвигаться по труднопроходимой местности во время охоты.

Может носить только стеганые и кожаные доспехи.

Характеристики:

РН	СН	Сил	Ст	Лов	Инт	Вос	Вол	Хар
23	1	50	44	40	13	28	32	14

Навыки: Атлетика, Внимательность, Выживание.

Таланты: Выносливый, Рывок, Стальная Челюсть, Трудная Мишень.

Черты: Дикий, Верный, Естественное Оружие, Проходимый,

Размер (5), Рожденный для Войны, Устойчивый, Четвероногий.
Оружие: Копыта (Рукопашное; 1d10+5 У; Б/б 0; Примитивное [6]).
Здоровье: 14.

Боевые Кони

Они передвигаются медленнее всех остальных, зато они намного сильнее и могут носить кольчужную броню. Эти кони используются тяжёлой кавалерией и обучены сметать врага, а не объезжать его, что делает их очень опасными в бою против пехоты.

Не может носить чешуйчатые и латные доспехи.
Характеристики:

РН	СН	Сил	Ст	Лов	Инт	Вос	Вол	Хар
33	1	57	46	33	14	25	34	12

Навыки: Атлетика, Внимательность, Выживание.
Таланты: Выносливый, Живучий, Прожженый, Рывок.
Черты: Дикий, Верный, Естественное Оружие, Размер (5), Рожденный для Войны, Устойчивый, Четвероногий.
Оружие: Копыта (Рукопашное; 1d10+5 У; Б/б 0; Примитивное [6]).
Здоровье: 15.

Дестриэ

Самые большие, их используют элитная кавалерия и самые богатые рыцари. Их главные преимущества — огромные размеры, сила и способность носить прочную броню. Благодаря своему внушительному весу они ещё лучше справляются с вражеской пехотой, буквально втаптывая её в землю.

Характеристики:

РН	СН	Сил	Ст	Лов	Инт	Вос	Вол	Хар
34	1	61	47	32	13	23	36	13

Навыки: Атлетика, Внимательность, Выживание.
Таланты: Выносливый, Живучий, Прожженый, Рывок, Стальная Челюсть.
Черты: Дикий, Верный, Естественное Оружие, Норовистый, Размер (5), Рожденный для Войны, Устойчивый, Четвероногий.
Оружие: Копыта (Рукопашное; 1d10+5 У; Б/б 0; Примитивное [6]).
Здоровье: 16.

Доспехи для Скакуна

Бард — название конского доспеха. Изготавливался из металлических пластин, кольчуги, кожи или простеганной ткани. Состоял из следующих элементов: шанфрон (защита морды), критнет (защита шеи), пейтраль (защита груди), круппер (защита крупа) и фланшард (защита боков). По аналогии с доспехами для персонажей, конные доспехи могут быть Латными, Чешуйчатыми, Кольчужными, Кожаными или Стеганными.

Таблица 5-26: Доспехи для Скакуна

Название	Защита	ОБ	Огр	Вес	Дос
Стеганая	Все	1	50	11кг	+20
Кожаная	Все	2	45	13кг	+10
Кольчужная	Все	4	35	23кг	-35
Чешуйчатая	Все	5	25	24кг	-40
Латная	Все	7	20	38кг	-50

Снаряжение для Скакуна

Верховая езда подразумевает использование определенных приспособлений, помогающих неопытному или недостаточно поворотливому всаднику умело управлять своим боевым зверем.

Подковы

При работе лошади на твёрдом грунте роговые части копыта быстро изнашиваются. При повреждении копыта лошадь испытывает болезненные ощущения, начинает хромать или вообще отказывается ступать на больную ногу. Ковка позволяет предохранить копыта от износа и защитить их от травмирующих ударов о твёрдый грунт.

Подковы предоставляют бонус к урону копытами для коней в размере +2. Подковы хорошего качества добавляют бонус +1, а превосходного качества предоставляют дополнительный бонус к бронебойности +1, а также меняют тип урона на Разрывающий.

Седельный Вьюк

Седельный вьюк связей на седло, почти всегда сделан из прочной кожи, имеет клапаном, который закрывает верх. Внутри есть небольшие отделения.

Вмешает 40 килограммов вещей. В плохом вьюке можно удобро насположить 35 килограммов, в хорошем 45, а в превосходном - все 50.

Седло и Стремена

Это седельная принадлежность, помогающая всаднику сесть на коня и сохранять равновесие во время верховой езды.

Они предоставляют бонус к Ограничению Ловкости брони всадника для проверок, связанных с Выбиванием всадника из Седла. В зависимости от качества бонус составляет от +5 (для плохого качества) до +20 для превосходного. Также седло помогает коню не испытывать дискомфорта из-за наездника. Седло позволяет игнорировать, в зависимости от качества, от 35 до 50 килограмов веса всадника и снаряженных на него вещей.

Шпоры

Шпоры — приспособление всадника, прикрепляемое к заднику сапога. Они относятся к вспомогательным средствам управления лошадью и применяются для усиления воздействия на бока лошади. Представляют собой металлическую дужку с репейком, колёсиком, утолщением в виде шарика, прикрепляемую к заднику сапога.

Шпоры добавляет бонус к проверкам Выживания при использовании Специальных Действий Верховой Ездыс подтипом Перемещение. В зависимости от качества бонус составляет от +5 (для плохих шпор) до +20 для шпор превосходного качества.

Таблица 5-27: Снаряжение для Скакуна

Название	Вес	Доступность
Подковы	2кг	+10
Седельный Вьюк	5кг	+20
Седло и Стремена	8кг	-10
Шпоры	1кг	-10

Услуги

Услуги представляют собой многие обывательские потребности, которые необходимы для того, чтобы персонажи не только существовали изо дня в день, но и моги путешествовать по миру. Потребности, такие как жилье, продукты питания, а также способы транспортировки: все эти и не только, возможно, менее захватывающие дела, чем бой, но столь же необходимые для успешного расследования. Они почти безграничны по своему охвату и могут сильно варьироваться от места к месту. Таким образом, Мастер может создавать соответствующие услуги и уровень их доступности в контексте каждого приключения. Примеры ниже могут использоваться в качестве рекомендаций для этого процесса, чтобы дать персонажам приблизительное представление о том, с чем они могут столкнуться. Обратите внимание, что некоторые услуги могут по усмотрению Мастера увеличить или уменьшить уровень Незаметности группы.

Проживание

Эта услуга покрывает всевозможные аренды квартир и комнат за одну ночь пребывания, от сырых таверн на дороге до сверкающих люксов столичных поместий.

Питание

Пища и напитки, необходимые для одноразового приема пищи, начиная от горбушки плесневелого хлеба и до креветок и устриц с красной икрой и мясом тигра.

Сухопутный Транспорт

Сюда входят поездки по всему миру. Продолжительность и назначение также могут изменять стандартные модификаторы.

Таблица 5-28: Услуги

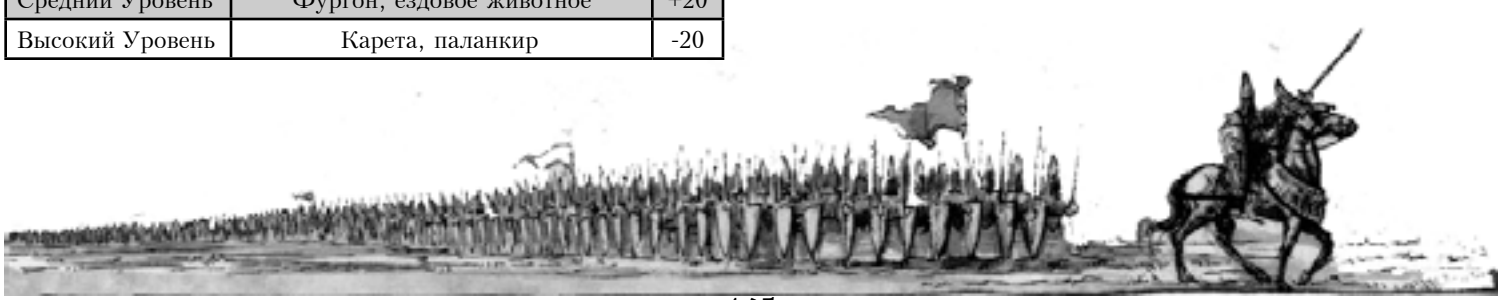
Тип	Пример	Дос
Проживание		
Низкий Уровень	Приют для нищих, загон для скота, общий зал таверны, чердак	+50
Средний Уровень	Комната в таверне, номер в гостинице	+20
Высокий Уровень	Отдельный гостевой дом, богатые аппартаменты, этаж в таверне	-20
Питание		
Низкий Уровень	Разбавленное пиво, плесневелый хлеб, перезревшие овощи	+50
Средний Уровень	Простые блюда из свежих продуктов, хорошее пиво и дешевое вино	+20
Высокий Уровень	Сытные изысканные блюда, дорогой и качественный алкоголь, деликатесы	-20
Сухопутный Транспорт		
Низкий Уровень	Телега, вьючное животное	+50
Средний Уровень	Фургон, ездовое животное	+20
Высокий Уровень	Карета, паланкир	-20

Морской и Речной Транспорт

Война с еретиками может потребовать от персонажей дальних странствий не только по суше, но и по морю. Если персонажи не имеют доступа к собственному судну (или договоренности с капитаном), им следует действовать по аналогии с наземными путешествиями. В большинстве случаев это относительно просто, так как большинство кораблей, даже тех, что не предназначены для пассажирских перевозок, могут взять попутчиков. Таблица 5-28: Поиск Корабля охватывает примеры типичных судов и их Доступность, чтобы получить возможность подняться на борт (на одного пассажира в один конец). Причалы и сами корабли могут различаться, но примеры из Таблицы 5-18 Услуги могут служить подходящими эквивалентами. Обратите внимание, что не все суда имеют все уровни качества размещения, и Мастер должен регулировать это в зависимости от характера судна. Другим делом является путешествие в опасные пункты назначения, запрещенные острова и другие нежелательные места, и Мастер должен изменить примеры и доступность в таблице 5-28: Поиск Корабля соответственно. Нелегальные грузы или пассажиры также могут вызывать проблемы, равно как и запросы на увеличение скорости плаванья или путешествие по опасным маршрутам. Во многих случаях персонажам, возможно, потребуется заказать специальный маршрут или убедить капитана совершить незапланированное путешествие. Это должно отразиться на гораздо более низкой Доступности, требующей более сложных переговоров и проверок Влияния. Также подобный рейс может снизить Незаметность персонажей.

Таблица 5-29: Поиск Корабля

Тип Корабля	Доступность
Речные Суда	
Лодка	+40
Баржа	+20
Пассажирское Судно	+30
Морские Суда	
Торговый Корабль	-10
Пассажирский Корабль	+10
Военный Корабль	-30



Медицинский Уход

Приключение никогда не бывает легким, особенно для персонажей, которые ищут серьезного вызова. Последствия многих битв могут оставить их при смерти, и только с должным вниманием медицины они могут выжить. Таблица 5-29: Медицинское обслуживание может служить в качестве руководства для персонажей ищущих такую помощь.

Качество: Указан уровень обслуживания, который можно найти можно найти, начиная от наихудшего до наилучшего.

Пример: Типичный представитель этого уровня медицинской помощи.

Доступность: Хороших врачей или других целителей часто трудно найти, их доступность здесь указывает на одну попытку ухода за раненым персонажем. Мастер должен изменить её по мере необходимости для отражения длительного ухода.

Эффект: Представляет уровень мастерства Медицины и любые бонусы или обучение, которые будут использованы в проверках исцеления.

См Главу 3: Навыки для получения информации о медицинской помощи и соответствующем использовании навыков.

Таблица 5-30: Медицинский Уход

Качество	Пример	Дос	Эффект
Плохое	Коновал, самоучка	0	Интеллект 30, Медицина 1 уровня
Обычное	Сельский доктор, знахарь	-10	Интеллект 40, Медицина 1 уровня
Хорошее	Городской врач	-20	Интеллект 50, Медицина 2 уровня
Превосходное	Профессиональный доктор, ученый	-30	Интеллект 60, Медицина 3 уровня

Найм Специалиста

Порой игрокам могут потребоваться навыки, которых нет у персонажей, или для придания своей группе большей значимости. Каждый специалист не имеет высокой мотивации поддерживать персонажей в бою и не будет подвергать свою жизнь угрозе или преступать через закон. По усмотрению Мастера, один специалист может владеть одним или сразу несколькими указанными навыками, каждый дополнительный навык после первого уменьшает доступность на -5. Также стоимость может быть изменена, если персонажи просят специалиста покинуть их место обитание и отправиться с ними в путешествие, особенно на долгий срок. Данный штраф указан в таблице. Ниже представлены примеры специалистов, известные им навыки (этот перечень открыт для Мастера). За каждые две СтУ проверки Снабжения можно нанять дополнительного специалиста с этими навыками и той-же категории. К услугам специалистов также применимы модификаторы за качество услуг (учитывая, что требуемая характеристика слуги составляет 30):

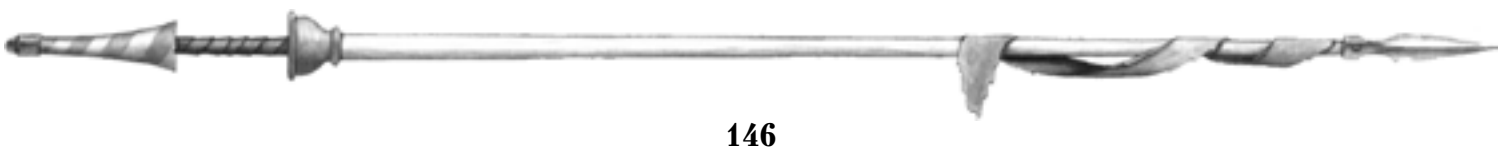
- **Плохое:** специалист имеет необходимый навык на 1 уровне.
- **Обычное:** специалист имеет необходимый навык на 2 уровне.
- **Хорошее:** специалист имеет необходимый навык на 3 уровне.
- **Превосходное:** специалист имеет необходимый навык на 4 уровне.

Также, если специалист должен сопровождать персонажа за пределами его зоны обитания, накладывается дополнительный модификатор: за день -5, за неделю -10, за месяц -20.

Помимо простых специалистов, есть еще категория Наемников, которые согласны подставлять свою голову под удары, если им за это достойно платят. Условно, каждый из них имеет снаряжение простого качества и 1000 опыта, которые потрачены на изучение воинских талантов и навыков. За каждые дополнительные 200 опыта Доступность Наемника увеличивается на -5.

Таблица 5-31: Найм Специалистов

Специалист	Возможные Навыки	Примеры	Единожды	День	Неделя	Месяц
Артист	Акробатика, Ремесло (Бард, Актер), Общие Знания (на выбор)	Танцоры, клоуны, лицедеи, певцы и комики.	10	10	0	0
Врач	Медицина, Общие Знания (на выбор)	Наем врача - особое событие. Они очень дороги и недоступны обычному человеку. Вы можете результативно воспользоваться услугами врача лишь раз в день.	см. Таблицу 5-29: Медицинских Уход	-10	-20	-30
Куртизанка	Очарование, Обман, Сбор Слухов, Ремесло (Бард), Общие Знания (на выбор)	Куртизанки, проститутки, шлюхи или подобные им профессии по удовлетворению плотских нужд.	0	-5	-10	-20
Проводник	Выживание, Ориентирование, Внимательность, Безопасность, Общие Знания, Скрытность (на выбор)	Гид, егерь или охотник, который сможет помочь персонажам не заблудиться.	-	30	20	10
Рабочий	Атлетика, Ремесло (Фермер), Общие Знания (на выбор)	Крестьяне, которые за плату носят сумки, разгребут завал или выполнят иную простую работу.	30	25	15	0
Ремесленник	Ремесло (Оружейник), Механика, Общее Знание (на выбор), навыки, используемые для Создания Предметов	Кузнецы, аптекари и любые другие профессии, производящие оборудование.	20	0	-20	-40
Слуга	Сбор Слухов, Ремесло (Повар), Общие Знания (на выбор)	Бармены, лакеи и люди выбравшие другие низкоквалифицированные профессии.	20	15	10	5
Ученый	Талант Образованный. Навыки: Знание Языков, Ремесло (Археолог, Алхимик, Криптолог, Лингвист, Историк, Геолог, Каллиграф), Общие или Академические Знания (на выбор), Торговля	Ученый муж, который имеет обширные знания в определенной сфере, либо писарь, могущий подготовить необходимый документ, отредактировать текст или даже помочь с зашифрованным посланием.	20	-10	-30	-50
Художник	Ремесло (Художник), Общие Знания (на выбор)	Скульптор, художник, поэт или иной человек от искусства, производящий шедевры.	20	0	-20	-40
Наемники	Особое	Бандит, охранник, головорез, вольный меч, вышибала	-10	-15	-20	-30



Домашние Животные

Возможно, игрокам потребуется совершать торговые операции, приобретая или продавая домашний скот, либо всегда иметь под рукой домашнего любимца, а то и просто непрекосновенный запас еды. За каждые две СтУ после первой можно приобрести дополнительное животное.

Таблица 5-32: Приобретение Животных

Название	Вес	Доступность
Голуби, Почтовые	-	0
Гусь	-	10
Козел	-	0
Корова/Бык/Вол	-	-20
Кошка	-	30
Курица	-	20
Овца	-	0
Свинья	-	0
Собака	-	20
Собака Бойцовская	-	-10
Ястреб	-	-30

Голуби, Почтовые

Используются для передачи посланий. Особой, резко очерченной породы почтовых голубей не существует, а способности, необходимые для указанной деятельности, выработаны в них постепенным подбором родичей и тщательным уходом за ними. Голубь, привыкший к месту своего постоянного жительства, будучи завезён даже на очень большое расстояние от дома, возвращается в своё гнездо при первой возможности; в особенности способны к этому некоторые породы голубей.

Гусь

Домашний гусь - одомашненная форма водоплавающих птиц. Как правило, домашние гуси неспособны к полёту. Домашний гусь больше дикого и чаще белого цвета, чем серого. Приручен в глубокой древности и разводится ради мяса, жира, перьев и печени.

Козел

Домашнее животное, одно из первых приручённых животных. Основная продукция, получаемая от коз — мясо, молоко, мех, шерсть и кожа. По направлению продуктивности породы коз делятся на типы: молочные, шёрстные, пуховые, молочно-мясо-шёрстные.

Корова/Бык/Вол

Разводится для получения мяса, молока и кожи. Самцы называются быками, молодняк — телятами, кастрированные самцы — волами. Молодых (до первой стельности) самок называют тёлками. Различают мясные, мясо-молочные и молочные породы коров.

Кошка

Обычная домашняя кошка, умеет мурчать и шипеть. Такие водятся во всех городах и селах, часастую попадая в мясные блюда, если нет другого источника мяса.

Курица

Самая многочисленная и распространённая домашняя птица. Летает плохо, недалеко. За длительную историю одомашнивания человеком выведено большое количество разнообразных пород кур. Куры принадлежат к числу наиболее полезных и выдающихся по своей продуктивности домашних птиц. Разводят их ради мяса и яиц, кроме того, от них получают перо и пух.

Овца

Это животное уже в глубокой древности было одомашнено человеком, в основном благодаря своей густой шерсти и съедобному мясу. В настоящее время стриженая овечья шерсть, или руно, используется человеком чаще, чем шерсть любого другого животного. Овечье мясо, называемое бараниной, является одним из важнейших продуктов потребления во многих странах мира. Помимо получения шерсти и мяса, овец также разводят для получения овечьего молока, изготовляемой из него брынзы, кулинарного жира и шкур (овчины).

Свинья

Домашняя свинья является одним из важнейших сельскохозяйственных животных. От убоя животного получают мясо, кожу, сало и различные фармакологические ингредиенты, в частности — панкреатин. Щетина свиньи издавна служила для изготовления кистей и малярных щёток.

Собака

Не менее обычная собака, которую можно повсеместно найти как среди цивилизации, так и в диких условиях, где животное склонно дичать. Собаки известны своими способностями к обучению, любовью к игре, социальным поведением. Выведены специальные породы собак, предназначенные для различных целей: охоты, охраны, тяги гужевого транспорта и др., а также декоративные породы.

Собака, Бойцовская

Эту собаку тренировали сражаться, как с людьми, так и друг с другом, ради запрещенных во многих местах бойцовских ямах.

Ясртеб

Это охотничья птица, используемая для добычи мелкой живности. Ястребы ловят добычу «в угон», догоняя её и схватывая когтями (сзади, сверху, снизу или сбоку), вследствие этого ястреба могут ловить даже на земле и в кустах (почему употребляются для охоты на кроликов).

Особенности Конструкции

На руинах Империи возникло множество княжеств, и наследие имперских оружейников, придерживавшихся стандартизации и унификации оказалось разрознено. И каждый мастер, и каждая гильдия на протяжении веков перерабатывала исходную конструкцию, в результате чего один и тот-же арбалет может обладать различными качествами и иметь пусть схожую, но имеющую некоторые отличия конструкцию.

Различия в Конструкции

Иногда персонажи могут приобрести не совсем привычную конструкцию оружия, к которому они уже привыкли, так как в этом княжестве, или даже банально у этого торговца применяются несколько отличные технологии при изготовлении предмета. Обратите внимание, что эти правила полностью необязательны. Мастер и игроки могут решить, что все предметы могут быть унифицированного образца. Эти правила предлагают представить дополнительный уровень детализации, который может помочь добавить дальнейшее разнообразие в игру.

Различия в конструкции, скорее всего, отражают некоторые привычки или традиции в мастеровой братии. Оружие может нанести немного больше урона, потому что оно должно быть эффективным против некоторых чудовищных противников. Однако, его дистанция стрельбы может быть ниже, поскольку эти монстры часто прячутся в тенях пещер и подземелий и поэтому расширенный радиус поражения менее важен.. Оно также может иметь увеличенный объем обоймы, чтобы иметь дело с особенно ловкими врагами. В то же время, внутренняя система охлаждения может быть лучше оптимизирована для сражения в условиях пустыни.

Даже самые большие модификации в этом разделе довольно незначительны по сравнению со сложностью самих конструкций. В конце концов, хотя некоторые элементы скорректированы в зависимости от региона и предполагаемой функции, есть некоторые надежные и эффективные особенности даже в самых простых объектах, которые немногие могли бы испортить или игнорировать.

Использование Конструкций

Существует несколько способов использования конструкций для создания снаряжения, представленных в этом разделе. Как всегда, Мастер имеет за собой последнее слово в их применении. Ниже приведены лишь некоторые способы, которыми Мастер и игроки могут воспользоваться для применения различных конструкций:

Случайное создание конструкции: наиболее очевидный вариант - позволить удаче решить, какой будет новая конструкция. Мастер может выбрать одну или несколько единиц экипировки и бросить (или позволить игрокам совершить бросок) по Таблице 3-21: Количество Изменений. Затем, в зависимости от того, чем является предмет, он совершает бросок (или позволяет его совершить игрокам) по соответствующим таблицам положительных и отрицательных эффектов (страницы 129-131).

Ручное определение конструкции: Мастер может просто выбрать несколько подходящих позитивных и отрицательных эффектов из соответствующих таблиц для данного предмета (смотрите таблицы на страницах 129-131). Это поможет Мастеру быстро создавать подходящее снаряжение для персонажей игроков или НИП без рисков, вносимых элементом случайности.

Дать и взять: Другой метод, который Мастер мог бы использовать для генерации конструкций - это позволить игрокам выбирать результат по соответствующей Таблицы положительных эффектов для данного предмета, в то время как он выбирает (или бросает куб) результат по таблице отрицательных эффектов (страницы 129-131). Это позволяет игрокам получить отчасти то, что они хотели, и при этом оставляет некий элемент случайности.

Таблица 5-33: Количество Изменений

Бросок d10	Положительные	Отрицательные
1	1	2
2-3	1	1
4-6	2	2
7-9	2	1
10	3	2

Шаг 1: Выберите Предмет

Процесс начинается с выбора предмета для изменения. Это может быть любая создаваемая вещь. Хотя вариации конструкций наиболее распространена среди стрелкового оружия, они также существуют для рукопашного оружия и многих других видов снаряжения. Обратите внимание, что для того, чтобы эта система действительно представляла конкретную гильдию или кузнеца, она должна отражать некоторые особенности, характерные им. Рассмотрите производственные ресурсы в мире, прежде чем принимать решение о разработке характерной конструкции.

Шаг 2: Определите Количество Изменений

Как только предмет выбран, перейдите к Таблице 3-21: Количество Изменений. Этот бросок определяет количество изменений в конструкции, как улучшающих производительность предмета, так и каким-то образом её ухудшающих. В этой связи стоит отметить, что не все модели одинаково эффективны. Некоторые из них обладают лучшим соотношением положительных эффектов к отрицательным. Тем не менее, ни один из них полностью не имеет ни только положительных, ни только отрицательных, поскольку изменение конструкции всегда неизбежно или непредвиденно выходит за рамки желаемых или предполагаемых изменений.

Шаг 3: Определите Особые Изменения

После того, как количество изменений было определено, необходимо совершить несколько бросков (количество определено на шаге 2) по таблицам, соответствующих типу разрабатываемой конструкции. Таблицы представлены для стрелкового и рукопашного оружия, а также для прочего снаряжения (страницы 129-131). Прочее снаряжение включает в себя такие предметы, как доспех, инструменты и любой другой продукт, который может быть создан в цехах гильдии.

После того, как были сделаны требуемые броски, все эффекты необъодимо объединить и должен быть определен конечный профиль конструкции. Наконец, данному шаблону должно быть присвоено новое имя. Это имя чаще всего может быть связано с местом, где он производится. Однако в качестве альтернативы ему может быть присвоено сложное буквенно-цифровое название, или его можно назвать в честь создателя, конструктора или распространителя его славы. Мастеру и игрокам поощряется придумывать творческие имена и придумывать происхождение для используемой конструкции, придавая этим деталям глубину и реализм.

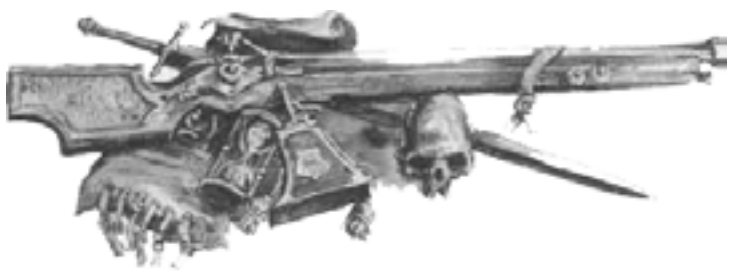


Таблица 5-34: Положительные - Снаряжение

Бросок d10	Эффект конструкции
1: Широкое Распространение	Проверки Снабжения для приобретения этого предмета получают дополнительный бонус +10 в дополнение к любым другим модификаторам.
2: Легкая Конструкция	Уменьшите вес предмета на 1кг (до минимума в 0,5 кг)
3: Прочный	Всякий раз, когда этот предмет будет сильно поврежден или уничтожен, совершите бросок 1d10. При 6 или выше он переживает событие, в значительной степени оставаясь невредимым благодаря своей прочной конструкции.
4: Элегантный Дизайн	Хорошие версии этого снаряжения считаются Превосходными.
5: Ценный	По какой-то причине этот предмет особенно востребован многими другими. Его владелец может продать его с бонусом +20 к его Доступности.
6: Превосходный Образец	Проверки Снабжения, направленные на приобретение этого предмета хорошего или превосходного качества получают дополнительный бонус +20 в дополнение к любым другим модификаторам.
7: Набожная Гравировка	Один раз в игровую сессию, пока предмет находится в распоряжении персонажа, владелец может перебросить проваленный результат проверки Воли для сопротивления эффектам Страха или Подавления.
8: Символ Статуса	Благодаря своему дизайну или значению, которое он имеет, этот предмет предоставляет своему владельцу бонус +5 к проверкам Очарования и Командования, которые он совершает, пока предмет на виду.
9: Пугающий	Благодаря своему дизайну или значению, которое он имеет, этот предмет предоставляет своему владельцу бонус +5 к проверкам Запугивания, которые он совершает, когда придмет на виду.
10: Эффективный	Один раз за игровую сессию владелец этого предмета может получить бонус +10 бонус к следующей проверке с использованием этого предмета. Если этот предмет не имеет соответствующих применений, перебросьте этот результат.

Таблица 5-35: Отрицательные - Снаряжение

Бросок d5	Эффект конструкции
1: Определенная Конструкция	Проверки Снабжения для приобретения хороших и превосходных версий этого предмета получают дополнительный штраф -5.
2: Ненужные Детали	Увеличьте вес предмета на 2 кг.
3: Позабытая Конструкция	Персонажи получают штраф -30 к проверкам Механики или другим навыкам при попытке починить этот предмет, если он будет сломан или поврежден.
4: Испорченная Конструкция	Обычное качество этого предмета всегда считается вместо этого плохим.
5: Капризный	Каждый раз, когда персонаж использует этот предмет для проверки, бросьте 1d10. При 1 на результате, проверка получает штраф -10 (в дополнение к любым другим модификаторам, которые он предоставляет). Если этот элемент не имеет соответствующих применений, перебросьте результат.

Таблица 5-36: Положительные - Стрелковое

Бросок d10	Эффект конструкции
1: Длинный Ствол	Увеличьте дистанцию стрельбы оружия на 4 метра.
2: Хороший Импульс	Добавьте +2 к Урону оружия, если оно производит выстрел с использование действия Прицеливания.
3: Почтенная Конструкция	Это оружие получает свойство Испытанное (2). Если оно уже имело это свойство, увеличьте его значение на 1.
4: Легкие Материалы	Уменьшите вес оружия на 2кг (до минимума в 0,5кг). Если это Основное оружие, владелец сможет им стрелять одной рукой со штрафом -10. Если это Пистолет, владелец может доставать его из чехла или кобуры Свободным Действием.
5: Превосходный Образец	Проверки Снабжения, направленные на приобретение этого предмета хорошего или превосходного качества получают дополнительный бонус +10 в дополнение к любым другим модификаторам.
6: Податчик Снарядов	Уменьшите время Перезарядки на Полное Действие (до минимума в Полудействие).
7: Пронизывающее	Это оружие получает свойство Колящее (2), когда ведется стрельба с Короткой Дистанции. Если оно уже имело это свойство, увеличьте его значение на 2 при стрельбе на Короткой Дистанции.
8: Калечащие Боеприпасы	Это оружие получает свойство Калечащее (2). Если оно уже имело это свойство, увеличьте его значение на 1.
9: Суровая Конструкция	Оружие можно использовать как Импровизированное оружие со следующим профилем: Рукопашное; 1d10 У; Контузящее, Примитивное (8), Хрупкое.
10: Невероятно Смертоносное	Это оружие приобретает свойство Точное. Если он имеет свойство Неточное, то вместо этого его теряет. Если у него уже есть свойство Точное, оно получает свойство Испытанное (2).

Таблица 5-37: Отрицательные - Стрелковое

Бросок d10	Эффект конструкции
1: Некачественный Ствол	Применяйте модификатор -2 к Урону оружия, когда оно стреляет по мишеням за пределами Короткой Дистанции.
2: Проблемы с Охлаждением	это оружие приобретает свойство Перегревающееся. Если он уже обладает этим свойством, оно теряет свойство Надежное, если оно есть.
3: Ошибка Конструкции	Это оружие приобретает свойство Ненадежное. Если оно обладает свойством Надежное, оно его теряет.
4: Крупногабаритное	Увеличьте вес оружия на 2кг. Если это Пистолет, он становится Основным оружием.
5: Редкая Модель	Проверки Снабжения для приобретения этого оружия получают штраф -10 в дополнение к прочим модификаторам.
6: Маленькая Обойма	Уменьшите Емкость оружия вдвое (до минимума в 1).
7: Испорченная Конструкция	Обычное качество этого предмета всегда считается вместо этого плохим.
8: Рассеивающийся Удар	Применяйте модификатор -4 к Бронебойности оружия, когда он стреляет по объектам за пределами Короткой Дистанции.
9: Неудобное	Оружие получает свойство Неточное. Если у него было свойство Точное, оно его теряет.
10: Чувствительное	Всякий раз, когда это оружие Заклинивает, совершите бросок 1d10. При результате 1 внутренние механизмы оружия защелкиваются, и их необходимо ремонтировать с помощью проверки (-20) Механики, которая требует несколько минут.

Таблица 5-38: Положительные - Рукопашное

Бросок d10	Эффект конструкции
1: Выверенное	Если оружие имеет свойство Несбалансированное, оно его теряет. Если оно имело свойство Громоздкое, вместо этого оно получает свойство Несбалансированное. Если оно не имело этих свойств, оно получает свойство Сбалансированное.
2: Зазубренное	Каждый раз, когда обладатель этого оружия получает три или более СтУ при проверках Рукопашного Навыка для атак этим оружием, оно считается имеющим свойство Разрывающее. Если у него уже есть это свойство, вместо этого примените модификатор +1 к его Урону, когда это произойдет.
3: Почтенная Конструкция	Это оружие получает свойство Испытанное (2). Если оно уже имело это свойство, увеличьте его значение на 1.
4: Легкие Материалы	Уменьшите вес оружия на 2кг (до минимума в 0,5кг). Если это двуручное оружие, оно становится одноручным со свойством Полуторное. Если оно одноручное со свойством Полуторное, владелец может получать бонус от этого свойства, держа оружие в одной руке. Если одноручное оружие не имело свойства Полуторное, владелец может выхватить его из ножен или крепления Свободным Действием.
5: Превосходный Образец	Проверки Снабжения, направленные на приобретение этого предмета хорошего или превосходного качества получают дополнительный бонус +10 в дополнение к любым другим модификаторам.
6: Срезание	Это оружие приобретает свойство Бронебойное. Если у этого оружия уже есть это свойство, или его Бронебойность равна 0, вместо этого добавьте +2 к его Бронебойности.
7: Знаки Отваги	Обладатель этого оружия получает бонус +5 к проверкам Воли для сопротивления эффектам Страха и Подавления.
8: Разрывающее	Это оружие получает свойство Калечащее (1). Если оно уже имеет это свойство, увеличьте его значение на 1.
9: Невероятно Стойкое	Это оружие никогда не разрушается при парировании оружия со свойством Разрушающего Поля и теряет свойство Хрупкое, если имело.
10: Точно Взвешенное	Это оружие можно метать. Оно получает дополнительный Метательный профиль, идентичный Рукопашному, с дистанцией 5 метров.

Таблица 5-39: Отрицательные - Рукопашное

Бросок d10	Эффект конструкции
1: Плохая Рукоять	Если владелец проваливает проверку Рукопашного Навыка с количеством СтН большим, чем БРН, используя это оружие, он роняет оружие. Оружие падает в радиусе 1d5 метров в случайно определенном направлении.
2: Приемлемое	Уменьшите Урон оружия на -2.
3: Грубое	Если оружие имеет свойство Примитивное (X), уменшите его значение на 1, в противном случае оружие получает свойство Примитивное (9).
4: Тяжелое	Увеличьте вес оружия на 2кг. Если владелец проваливает проверку Рукопашного Навыка с количеством СтН большим, чем БРН, используя это оружие, оно втыкается в землю или другую поверхность. Потребуется потратить Полудействие для совершения проверки (+0) Силы, чтобы его высвободить.
5: Редкая Модель	Проверки Снабжения для приобретения этого оружия получают штраф -10 в дополнение к прочим модификаторам.
6: Неглубокие Порезы	Вычитайте -1 из Критического Урона, нанесенного этим оружием.
7: Испорченная Конструкция	Обычное качество этого предмета всегда считается вместо этого Плохим.
8: Неудобное	Оружие получает свойство Неточное. Если оно уже имеет это свойство, вместо этого оно получает свойство Громоздкое.
9: Неуклюжее	Если оружие имело свойство Сбалансированное, оно его теряет. Иначе оно получает свойство Несбалансированное. Если оно уже имеет это свойство, вместо этого получает свойство Громоздкое.
10: Хрупкое	Оружие получает свойство Хрупкое, а если уже его имело, получает свойство Ненадежное.

Глава 6: Магия

Чародеи - существа, обладающие способностью манипулировать Магическими силами, изгибая своей влоей хаотическую энергию чтобысоздавать мощные заклинания. Персонажи могут научиться повелевать магией, взяв Элитное Звание Жрец (страница 90), Колдун (страница 90) или Чародей, (страница 90). Это дает им возможность приобретать заклинания и дает им доступ к новому ресурсу: Магическому Уровню. В ходе приключений, персонажи могут сталкиваться с другими существами, которые могут повелевать магией, используя энергии Хаоса. В этих случаях Мастер и игроки должны использовать правила, представленные здесь, чтобы отыграть смертоносные дары Хаоса.

Хотя магия в мире и распространена, заклинатели являются редкостью. Тайные знания известны лишь немногим, и есть множество ложных предубеждений, ошибочных идей и странных суеверий о магии. Простой народ может рассказать Вам всевозможные вещи о магии, но правда ли это или нет — это другой вопрос…

«Огненосные маги можут излечить простуду, тронув лоб больного».

«Все маги сумасшедшие! А кто не сумасшедший — тот опасный подлец».

«Полурослики с гномами магии не ведают. От того ростом не вышли».

«Великая магия эльфов сильнее человечьего. Потому как они проклятущие эльфы!»

«Магия идёт от Хаоса. И от него идут бородавки»

«Лишь избранные могут колдовать. Кто угодно не может».

«Ведьм и колдунов ищут и убивают с незапамятных пор. И это правильно! Заклятья проклятья опасны, это каждый знает!»

«Во времена Великой войны с Хаосом Магнус Благочестивый учредил колледжи магии. Клин клином вышибают, верно?»

«Восемь колледжей магии расположены в Альтдорфе. Я считал».

«Дивноштанных магов называют магистрами».

«Говорят, что маги создают магию. От того янтарные маги так надменны».

«Маги, которые не состоят в колледжах, обычно устраивают поджоги по поручениям Темных Богов!»

«Лучший способ разобраться с колдуном — позвать охотника на ведьм. Он изловит его, прибьет к дереву и сожжет».

Природа Магии

Как полагают магистры, магия создает вещи из материи Хаоса. Маги, используя свою волю и плоть, формируя связь между нашим миром и нематериальным (известным как Эфир и царство Хаоса), получая подпитку от «ветров» магии. Благодаря опыту, силе воли и прирожденному таланту, Магистр может вызвать огонь, создать иллюзию или превратить свинец в золото. Но это может привести к катастрофе или привлечь внимание незримых очей. Многие перешептываются о том, что демоны парят средь Ветров Магии и интересуются всеми, кто появляется в их владениях. Как бы то ни было, принято считать, что магия как неверная любовница: то с ликом добрым, то и ликом злым.

Ветра Магии

Так же как символ Хаоса имеет восемь стрел, так и магия имеет восемь ветров. Они веют по всему миру, неся энергию Хаоса с собой. Хотя магическая материя едина в царстве Хаоса, когда она приходит из Мира Хаоса в наш мир, она разделяется на восемь «цветов», которые вместе известны как Ветра Магии. Повелевая Ветрами Магии, заклинатели и получают свои силы. Некоторые из них вступают в Ордена для того чтобы постичь определенный цвет магии. Другие делают это через молитву, удачу или инстинкт. Практикуя магию, они играют с сущностью Хаоса. Каковы бы ни были их методы, все маги рискуют своими жизнями, а порой и душами, когда практикуют магию.

Таблица 6-1: Ветра Магии содержит подробную информацию о восьми ветрах. Она включает в себя цвет каждого ветра, его общепринятое название, рунические имя, а также Принадлежность к колледжу магии. Более подробную информацию о каждом ветре магии можно найти в описаниях Тайных Знаний, смотри ниже.

Страх и Ненависть

Волшебники имеют и другие проблемы, нежели те, что создает их сознание. Ордена Магов это все еще новый политический институт, они были созданы лишь несколько сотен лет, и большая часть людей все еще не уверена, в безопасности магии. Маги ненадежная преграда между реальным миром и Царствами Хаоса. Они несут опасность и раздор всю тысячелетнюю историю Империю, так что не удивительно, люди зачастую не хотят иметь с ними дело. Особенно часто оскорбляют и преследуют эльфийских магов. Они могут не платить взносы в ордена магов, но социальные штрафы более чем компенсируют это. НИП думают, что опасностей можно избежать, если эльф на месте оплатит «подать за уши», штраф за безопасность, или его стоит заковать в кандалы, чтобы препятствовать их способностям к колдовству. Другие НИП могут сильно бояться магов, скрываясь при встрече, избегая их взгляда или даже пачкая исподнее, имея дело с магом. Товары магам будут продавать за большую цену, добыть информацию будет труднее, маленькие дети могут бросать в них камни на улице. Но не стоит акцентировать на этом слишком много внимания, так как это может испортить ощущения от игры.

Таблица 6-1: Ветра Магии

Цвет	Общепринятое название	Руническое имя	Принадлежность к колледжу магии	Связанные знания
Белый	Защитники	Хиш	Светлый орден	Свет
Синий	Астроманты	Азир	Небесный орден	Небо
Желтый	Алхимики	Чамон	Золотой орден	Металл
Зеленый	Анималисты	Гиран	Нефритовый орден	Жизнь
Коричневый	Шаманы	Гур	Янтарный орден	Звери
Красный	Пироманты	Акши	Огненный орден	Огонь
Серый	Иллюзионисты	Углу	Серый орден	Тень
Фиолетовый	Некроманты	Шаир	Аметистовый орден	Смерть

Колдовской Взгляд

Маги и колдуны живут обособленно от всех. Они слышат, видят и чувствуют потоки магии, пронизывающие мир. Будьте готовы описать их им, но не тратьте на это много времени, чтобы не утомить других игроков. Иногда их колдовской дар будет предупреждать их об опасности или давать им полезную информацию. Большую часть времени, однако, он будет мучить их. Это может быть отличным способом для создания напряжения. Представьте себе, что прибыв на постоялый двор, при взгляде на него вы видите нити Аметистовой магии смерти. Вы просто знаете, что ничего хорошего это не сулит. Затем представьте, что ваш колдовской взгляд иногда обращается на вас самих. Вы расскажете об увиденном своим товарищам или проигнорируете увиденное?

Иногда Мастеру нужно обуздать игрока, который использует магию бездумно и без реального уважения к силам, которыми он владеет. Не бойтесь делать это, если заклинания становится слишком обычными и предсказуемыми, если оно теряет свою остроту. Даже если некоторые неудачные заклятия или молитвы Ранальду никогда не навлекут Губительных Проявлений, вы можете предупредить вашего персонажа о пристрастии к использованию своих сил. В крайнем случае вы сможете натравить Созданий Хаоса на своенравных магов. Описания с намеком на угрозы и опасности могут испугать ваших игроков, остановить расточительное использование заклинаний и перейти к продуманному ролевому отыгрышу. Представьте себе волшебника, который кричит на весь дом, спасаясь от врагов, которых лишь он может видеть. Являются они созданиями его сумасшедшего разума, или эти гнойные черви реальны?

Пути Волшебства

Эльфы учат, что есть восемь аспектов Знаний о Магии, лишь разбитая версия той великой мощи, которой владеют их волшебники. Пред лицом грубой силы Хаоса, человеческие умы склонны раскалываться и разрушаться, делая даже крепких мужей ничтожными. Чтобы защититься от этого, каждый Орден Магии рассматривает лишь один аспект магии, направляя всё своё разумение на это.

Владеющие магией кажутся странными для обычного обывателя. Как Мастера направляют Ветра Магии, также они направляют силы, текущие через них. Магистры смотрят на мир с точки зрения изучаемой их школы. Небесные маги следят за мерцающими огоньками и силами, текущими по небу. Это явление известно как «Ведьмино сияние». Огненные маги увлечены жаром и танцем огня, замирая при каждом всполохе пламени. Янтарные маги говорят о магии животных, протекающей через животных и дикие земли, содержащейся и в рыке медведя, и в ржании коня. Простой люд, конечно, считает их полоумными, тянется за гвоздями и тащит на костер при первой возможности.

Магический уровень

Магический уровень (МУ) отображает силу чародея и его способность использовать магию. Чем выше уровень чародея, тем он могущественнее. МУ имеет градации от 1 (показывая нетренированного мага или колдуна-самоучку) и до 10 (Великие демоны или сильнейшие колдуны эльфов), хотя в некоторых очень особых случаях он может быть еще выше. МУ используется для определения силы всех заклинаний, например их дистанцию, область поражения или урона. Чтобы иметь доступ к заклинаниям, персонаж должен иметь МУ 1 или выше.

Повышение Магического Уровня

Начинающий чародей имеет МУ 1. МУ увеличивается при покупке его за опыт, но по аналогии с приобретением талантов. Повышение МУ показывает, что чародей открыл в себе новый потенциал, а также стал еще более могущественным.

Тем ни менее, чем сильнее становится чародей, тем сложнее ему находить в себе скрытый потенциал для дальнейшего роста. Для повышения его МУ, персонаж должен потратить величину опыта, в зависимости от имеющегося Элитного Звания (по наименьшей доступной.

Персонаж может повышать свой МУ несколько раз. За каждое поовышение его МУ увеличивается на 1, до максимума в 5 или 10 (в зависимости от Элитного Звания). Помните, что повышения уровня не предоставляет дополнительных заклинаний, а лишь позволяет ими лучше управлять.

Типы Магии

Существует два основных типа магии: тайная и божественная. Тайные заклинатели, обычно известные как Чародеи, используют магические формулы и свою силу воли, чтобы управлять Ветрами Магии. Божественные заклинатели, обычно известные как Жрецы, используют силу веры и ритуалы, чтобы творить чудеса. Чародеи верят, что творят заклинания, используя свои внутренние силы, в то время как Жрецы верят, что их заклинания есть дар Богов, которые даруют им за их веру и молитвы. Божественная магия безопаснее Тайной, т.к. в ней больше используются ритуалы. Но всякая магия несет риск, что наглядно демонстрирует Темная Магия. Это часть Тайной Магии, которая несет еще больший риск, нежели остальные. Подробнее о Темной Магии смотрите ниже.

Магия и Расы

Полурослики и гномы обладают устойчивостью к влиянию Эфира и они не имеют заклинателей, в отличии от остальных рас. Эльфы же имеют способность манипулировать этой силой. Для них это вполне обыденно, если бы не «природа» их знатных родов. Среди людей лишь немногим дана возможность видеть и управлять Ветрами Магии. Из каждой тысячи рожденных младенцев лишь один обладает талантом использовать магию. И среди этих тысячных лишь один имеет исключительный талант. А среди таких лишь одному на десять тысяч удается достичь высот и стать легендарным Боевым Волшебником. Из-за отсутствия практики, такой талант обычно и не проявляется или воспринимается как некое чудо.

Использование Заклинаний

Когда чародей желает сотворить заклинание, он сперва должен определить, как много сил он вложит в заклинание. После этого ему необходимо совершить проверку на Сотворение (обычно, но не всегда, это проверка на Волю, с модификаторами в зависимости от сложности заклинания и используемого уровня магии), чтобы определить, будет ли заклинание создано. Наконец, если проверка пройдена, заклинание считается сотворенным.

В зависимости от того, сколько энергии чародей направил на сотворение и какие методы он использовал, могут быть дополнительные последствия. Таким образом, процесс использования заклинаний включает в себя следующие шаги:

1. Определение Силы Заклинания: чародей решает, какой магический уровень он будет использовать для сотворения заклинания. Выбранный уровень (эффективный магический уровень) будет влиять на сложность сотворения заклинания и эффективность его воздействия.

2. Соворение Заклинания: чародей совершает проверку для определения, смог ли он сотворить заклинание. Обычно это проверка Воли с модификаторами, зависящими от от заклинания, а также магического уровня, используемого для сотворения. В некоторых случаях, в зависимости от заклинания, цель может воспротивиться воздействию магии (страница 24).

3. Применение Заклинания: В зависимости от использованного магом магического уровня , заклинание будет иметь различные эффекты, такие как увеличение радиуса поражения, площади воздействия или урона. В зависимости от перечисленных выше факторов заклинание может создавать магические проявления или даже ужасающие губительные проявления.

Шаг 1: Определение Силы Заклинания

Всякий раз, когда чародей использует заклинание, он черпает силу из ветров магии или божественных сил и создает физичесое проявление. Однако использование этих сил и чародей имеет шанс совершить ошибку при управлении неистовыми силами и вызвать негативные и непредсказуемые эффекты. Наиболее опасным проявлением этой ошибки может быть разрыв границы между реальным миром и нематериальным, что может нести за собой катастрофические последствия.

Сокращая силу своих заклинаний, чародей может снизить шансы на вызов таких эффектов, как Магическое или Губительное Проявление (страница 195). Также, он может попробовать зачерпнуть больше магических сил, чем он обычно способен контролировать. Конечно, подобные попытки всегда несут огромный риск вызвать неконтролируемые эффекты или привлечь нежелательное внимание извне.

Когда чародей сотворяет заклинание, он должен выбрать использование одного из трех уровней:

• **Ограниченный:** Чародей сдерживает свою истинную силу и осторожно использует лишь столько магических сил, сколько необходимо для заклинания, но недостаточно, чтобы вызвать опасные последствия. Когда чародей использует заклинание на Ограниченном уровне, он должен произвести проверку Сотворения для создания заклинания. Ограниченная сила заклинания означает, что чародей должен вдвое сократить его МУ (округление вверх) при определении бонусов и эффектов от заклинания. Тем не менее, независимо от результатов проверки Сотворения, опасность Магических Проявлений исключена.

• **Неограниченный:** Чародей использует все свои силы на создание заклинания. Когда чародей использует Неограниченный уровень заклинания, он должен сделать проверку Сотворения для создания заклинания. Если он использует все свои способности, он использует свой МУ для определения бонусов для сотворения и эффектов заклинания. Однако, если на проверке он выбросит дубль (на кубе единиц и десяток будет одинаковое значение), он утратит контроль над сотворением и призовет потусторонние силы и должен совершить бросок по Таблице 6-2: Магические Проявления. Учитывайте, что он вызывает проявления даже в том случае, если проверка сотворения была успешной.

• **Прорыв:** Чародей использует куда больше сил, чем способен контролировать, вызывая вместе с заклинанием и ужасающие эффекты. При сотворении заклинания на уровне Прорыва, персонажу необходимо совершить проверку Сотворения для создания заклинания. Так как персонаж использует больше магических сил, чем способен удерживать, он может добавить от 1 до 3 (или больше, в зависимости от класса чародея, как указано в таблице Сила Заклинаний) к его МУ при определении бонусов к проверке Сотворения и любым эффектам заклинания. Однако, вне зависимости от успеха сотворения, чародей автоматически призывает разрушительные потусторонние силы в реальный мир и должен совершить проверку по Таблице 6-2: Магические Проявления, с модификатором, определенным по таблице 6-1: Сила Заклинаний. В дополнение, Прорыв имеет цену: если чародей использовал уровень Прорыва и выбросил дубль при проверке Сотворения, он получает 1 уровень Усталости.

Таблица 6-2: Сила Заклинаний

Класс Чародея	Органиченный (МУ/2)	Неограниченный (МУ)	Прорыв (МУ от+1 до +3/+4/+5)	Поддержание Заклинаний
Жрецы, Заклинатели	При Сотворении Заклинания, используется вдвое уменьшенный МУ. Нет шанса вызова Магического Проявления.	При выпадении дубля во время Сотворения, персонаж должен совершить бросок по таблице Магических Проявлений	Можно добавить до +3 МУ при Прорыве. Совершите проверку по таблице Магических Проявлений, добавляя +10 к результату.	+10 ко всем проверкам Магических Проявлений, уменьшается МУ на 1 за заклинание.
Чародеи, Колдуны, Некроманты, Колдуны Хаоса	При Сотворении Заклинания, используется вдвое уменьшенный МУ. Нет шанса вызова Магического Проявления.	При выпадении дубля во время Сотворения, персонаж должен совершить бросок по таблице Магических Проявлений, с добавлением +10 к результату	Можно добавить до +5 МУ при Прорыве. Совершите проверку по таблице Магических Проявлений, добавляя +5 за каждый добавленный МУ к результату, до максимума в +25.	+10 ко всем проверкам Магических Проявлений, уменьшается МУ на 1 за заклинание.
Демонический (Демоны)	Нельзя использовать Ограниченный уровень	При выпадении дубля во время Сотворения, персонаж должен совершить бросок по таблице Магических Проявлений, с добавлением +10 к результату. На него не воздействует эффект, если не выпал результат Губительных проявлений, хотя они воздействуют только вокруг него	Можно добавить до +4 МУ при Прорыве. Совершите проверку по таблице Магических Проявлений, добавляя +10 за каждый добавленный МУ к результату, до максимума в +40.	+10 ко всем проверкам Магических Проявлений, уменьшается МУ на 1 за заклинание. На него не воздействует эффект, если не выпал результат Губительных проявлений, хотя они воздействуют только вокруг него

Шаг 2: Сотворение Заклинания

Любое использование заклинания начинается с его Сотворения (страница 221), при котором совершается соответствующая проверка для определения, сотворено ли заклинание и насколько сильны его последствия. Время на сотворение заклинания зависит от выбранного заклинания и может быть как Свободным Действием, Полудействием или Полным Действием, так и Реакцией. Обычно Сотворение это проверка Воли с модификаторами в зависимости от сложности заклинания и используемого магического уровня.

В заклинании указано, какой навык или характеристику необходимо использовать для прохождения проверки. Эта проверка получает бонус +5 за каждую единицу используемого Магического Уровня чародея при сотворении. Мастер также может добавить ситуационные модификаторыпри необходимости. При этом, при броске 91 и больше проверка всегда будет считаться проваленной, вне зависимости от модификаторов. Зачастую количество СтУ или СтН при прохождении проверки на Сотворение влияют на конечный эффект от заклинания, в этом случае в заклинании это прямо прописано.

Если проверка Сотворения пройдена, чародей успешно колдует заклинание и применяет его эффекты. В дополнении, если чародей выбросил при проверке Сотворения дубль (на обоих кубах одинаковые цифры), это заклинание вызывает Магические Проявления (страница 195). Это происходит, даже если проверка была провалена. Если чародей использует Прорыв, то Магическое Проявление происходит при любом результате. Если Магическое Проявление было вызвано, необходимо совершить проверку для определения, что же произошло при сотворении заклинания (при этом, некоторые Проявления могут изменить то, какой эффект привнесет заклинание, или вообще будет ли оно сотворено, так что до применения результата сотворения заклинания необходимо совершить проверку на Проявление и применить его эффект).

Встречная Проверка на Сотворение

Некоторые заклинания для Сотворения требуют совершить Встречную проверку. Чародей и его цель должны пройти Встречную проверку (страница 24): чародей использует определенный навык или характеристику, а его цель - навык или характеристику, указанную в описании заклинания. Чародей должен пройти свою проверку с большим количеством СтУ, чем как минимум одна из целей заклинания для успешного сотворения заклинания. Чародей по-прежнему использует все модификаторы для этой проверки и он также может вызвать Магическое Проявление, как и при обычной проверке на Сотворение. При этом только проверка чародея может вызвать Магическое проявление.

Сопротивление Заклинаниям Врага

Если они подвергаются нападению со стороны враждебных заклинаний, чародеи имеют лучшую защиту, чем обычные люди. При совершении Встречной проверки Сотворения, чародей, который является целью заклинания должен сперва решить, будет ли он использовать Прорыв, после чего он добавляет удвоенное значение его магического уровня (включая бонус за Прорыв) к его проверке Воли для сопротивления вражескому заклинанию. При этом, его проверка также может вызвать Магическое Проявление.

Доспехи и Сотворение

Важно отметить, что во время Сотворения заклинателю обычно требуется производить сложные пассы руками и вслух произносить слова заклинаний, силой голоса управляя магией и подчиняя её своей воле. В связи с этим, если на персонаже есть броня, он для проверок Сотворения не может использовать характеристику, превышающую Ограничение Брони.

Автоматический Провал

Магия — вещь нестабильная. Вне зависимости от результата броска или эффекта Заклинания, если на кубе Сотворения выпало значение, равное или превышающее 90+МУ (с которым использовалось Заклинание), то вы автоматически провалили попытку сотворить заклинание. Вам придется пройти проверку Воли или получить Очки Безумия (в количестве используемого МУ) из-за того, что вырвавшаяся из-под контроля магическая энергия повлияла на ваше сознание. Новички в магическом искусстве находятся в куда большей опасности, чем их более способные коллеги, поскольку они не могут использовать высокий МУ.

Пример

У Хорста, подмастерья мага, с Магическим Уровнем 2, никак не получается зажечь свечу и он решает сотворить заклинание пламени. Он совершает проверку Сотворения на 2 МУ и выпадает 95 — это означает, что сотворить заклинание не удалось. Тогда он делает проверку Воли и проваливает ее, получая 2 Очка Безумия. Хорст получил ценный урок. Не стоит использовать магию для решения тривиальных задач.

Шаг 3: Применение Заклинания

После того как чародей успешно сотворил заклинание, он должен вызывает все эффекты, указанные в описании заклинания, а также, если при сотворении были вызваны Магические Проявления, совершить бросок для их определения.

Дистанция и Линия Видимости

Если не указано в его описании, заклинание, которое непосредственно направлено на человека или предмет, требует прямой видимости между целью заклинания и чародеем (или иным образом чародей должен «знать» о цели). Цель также должна быть в пределах дальности действия заклинания, но модификаторы за расстояние в данном случае не применяются (Близкая дистанция, Предельная и т.д.).

Складывающиеся Эффекты

Модификаторы, увеличения характеристик и другие бонусы, получаемые в результате сотворения заклинаний не складываются между собой, а принимается наибольшее значение. При этом данные модификаторы можно складывать с теми, что получены не магическим способом (например, за счет инвентаря и окружающей среды).

Обнаружение Заклинаний

Чародеи за счет своих способностей способны почувствовать колебания в ветрах магии, вызванные при применении заклинаний их коллегами. Если заклинание было применено неподалеку, чародей может совершить проверку Магической чувствительности для определения его источника (страница 112). Прочие люди могут также попытать удачу для обнаружения колдуна, однако, не имея магических способностей они имеют куда меньшие шансы для того чтобы в этом преуспеть.

Поддержка Заклинаний

Некоторые заклинания могут быть поддержаны или их действие может быть продлено, что будет указано в их описании. Чародей может поддерживать действие заклинания без необходимости делать проверки на его Сотворение, затрачивая лишь незначительные усилия для продления его действия. При этом, поддержание нескольких заклинаний будет куда сложнее, чем одного, потому как магу придется рассеивать свое внимание и потому ему будет сложнее сохранять концентрацию.

Любое заклинание, которое может быть поддержано, имеет указание на затраты времени и сил для его поддержания, например, заклинание с требованием поддержания Полудействием требует Полудействие каждый раунд, чтобы пооддерживать его действие. Если чародей поддерживает только одно заклинание, этого достаточно для сохранения эффекта. Любое заклинание, для которого не было затрачено время для поддержания прекращает свое действие в конце хода чародея.

Поддержание нескольких заклинаний требует больших усилий. Любой персонаж, который поддерживает две или более заклинаний единовременно должен затратить на поддержание наибольшую продолжительность из требуемых, а также снижает используемый магический уровень каждого заклинания на количество поддерживаемых заклинаний. При этом жрецы снижают магический уровень поддерживаемых заклинаний на удвоенное количество поддерживаемых заклинаний. Чем больше сил затрачивает чародей на поддержание большого количества заклинаний, тем выше шанс утраты его концентрации и потери контроля над вызванными силами. Если персонаж должен пройти проверку на Магическое Проявление, при этом поддерживая более одного заклинания, он должен добавить +10 к результату проверки за каждое поддерживаемое заклинание, после первого.

По усмотрению Мастера, игроки и наиболее важные НИП могут попытаться избавиться от поддерживаемых заклинаний, воздействующих на них. После времени действия, определенного Мастером, такой персонаж может совершить повторную Встречную проверку на сопротивление заклинанию. Если персонаж в ней прееуспеет, он избавляется от эффекта заклинания.

Магическое Проявление

Всякий раз, когда чародей использует заклинание, он имеет некоторый шанс упустить из-под контроля магическую силу и запустить её в реальный мир. Порой эта ошибка привычна для чародея, однако зачастую результат его оплошности бывает весьма непредсказуем. Некоторые эффекты могут включать в себя падение температуры, призрачные голоса, чувство дискомфорта или увядание и смерть растительности поблизости. А порой могут произойти куда более серьезные последствия.

Точные эффекты варьируются в зависимости от природы чародея: жрецы могут использовать меньше магических сил, однако умеют использовать их более безопасно, в то время как маги из одной из коллегий, шаманы-самоучки и колдуны хаоса могут призвать более чудовищные последствия от применения заклинаний, и в то-же время их разрушительная мощь может быть поистине чудовищной. Те же, кто не является простым смертным (например, имеющие черту Демонический), не обращают внимание на привычные для них проявления магии, и меньше подвергаются их воздействиям.

Данные эффекты описаны в таблице 6-2: Сила Заклинаний. Если чародей при проверке на Сотворение использовал Неограниченный уровень и выбросил дубль (или если он совершал Прорыв), возникает Магическое Проявление и чародей должен сделать проверку по Таболице Магических Проявлений на странице 196. Особенно высокий результат при проверке может привести мага к необходимости также совершить проверку по таблице Губительных проявлений на странице 197. Некоторые заклинания, как указано в их описании, привносят дополнительный эффект, когда проявляются в материальном мире.

Гнев Богов

Жрецам не стоит беспокоиться о ветрах магии. Они молятся богам, чтобы получить свои заклинания с помощью ритуалов. Тем не менее, они менее могущественные заклинатели, чем волшебники, которые напрямую пользуются с эфиром. Тем не менее, их заклинания тоже несут риск. Поскольку священники получают свои заклинания от своих богов, они рискуют не угодить довольно могущественным сущностям.

Если вы жрец и на Броске Сотворения у вас выпал дубль, то обратитесь к Таблице 6-3: Гнев Богов, чтобы узнать, насколько разгневано ваше божество слишком назойливыми молитвами. Если таблица не говорит иначе, ваше заклинание сотворено успешно, если успешен Бросок Сотворения.

Таблица 6-3: Гнев Богов

Результат d100	Эффект
01-15	Загадочное Видение: Вы избраны Божеством и получаете символическое, но запутанное видение. Это ошеломляет вас на 1 раунд.
16-30	Докажите вашу преданность: еще несколько молитв необходимы для завершения заклинания. Этот результат добавляет Полудействие к времени произнесения заклинания. Вы должны потратить это дополнительное время, даже если вы провалили проверку Сотворения.
31-45	Терпение, Дитя: Вы не можете произнести другое заклинание 1d10 раундов. Вы сотворяете заклинание, если проверка Сотворения успешна.
46-60	Мольба Недостойна: Ваше заклинание не удается, даже если проверка Сотворения успешна.
61-75	Жгучий Упрек: Мало того, что заклинания не получается, но вы также получаете штраф -10 к своей Воли на 1 минуту.
76-90	Чем Ты Готов Пожертвовать?: Вы получаете 1d10 Энергитического урона, не уменьшаемого Бонусом Стойкости или Очками Брони.
91-89	Ты Разгневал Меня!: Вы как-то разозлили своё Божество. Вы должны встать на колени и молиться 1d10 раундов. Это делает Вас беспомощным.
100	Демоническая Помеха: Бросайте d100 и смотрите по Таблице 7-3: Губительные Проявления

Таблица 6-3: Магические Проявления

Результат d100	Эффект
1-2	**Темное Предчувствие:** Слабый ветер дует мимо чародея и тех, рядом с ним, и каждый получает чувство, что где-то в мире только что произошло что-то скверное.
3-4	**Эхо Магии:** На несколько мгновений все звуки вызывают эхо, независимо от окружения.
5-6	**Нечестивая Вонь:** Воздух вокруг чародея становится пронизан ненормальными и неприятными запахами.
7-8	**Деформация Разума:** Чародей получает штраф -5 на проверки Воли до начала своего следующего хода, а его страхи, подозрения и ненависть выплескивается в буре неконтролируемых эмоций
9-10	**Иней:** Температура опустилась на мгновение, и тонкая изморозь покрыла все в пределах 3d10 метров.
11-12	**Аура Скверны:** Все животные в пределах 1d100 метров становятся напуганными и возбужденными; персонажи могут использовать навык Магической Чувствительнсоти, чтобы точно определить чародея в качестве причины.
13-14	**Потеря Памяти:** Все люди в пределах прямой видимости чародея забывают некоторые тривиальные факты или незначительные личные воспоминания
15-16	**Порча:** Еда и напитки портятся в радиусе 5d10 метров
17-18	**Разрыв:** Из носа чародея начинает кровоточить и так продолжается, пока персонаж не пройдет проверку на Стойкость. Её можно совершать один раз в раунд.
19-20	**Гусиная Кожа:** Волосы чародея встают дыбом на 1d10 раундов.
21-22	**Ореол Света:** Чародей пугающе светится 1d10 раундов.
23-24	**Призрачный Ветер:** Ветер поднимается вокруг чародея на несколько мгновений, сдувая предметы вокруг и раздувая пламя в пределах 3d10 метров.
25-26	**Завеса Тьмы:** На короткий момент (фактически, до конца раунда), площадь в пределах 3D10 метров немедленно погружается в непроницаемую тьму.
27-28	**Искаженное Отражение:** Зеркала и другие отражающие поверхности в радиусе 5d10 метров изгибаются или разрушаются.
29-30	**Вязкий Воздух:** Каждому персонажу (включая чародея) в радиусе 3d10 метров становится тяжело дышать в течение одного раунда и он не может Бегать или совершать Натиск.
31-32	**Ведьмин Глаз:** Зрачки чародея становятся ярко-красными. Они возвращаются к своему первоначальному цвету на рассвете следующего дня.
33-34	**Демоническая Маска:** На мгновение, чародей обретает демоническую внешность и получает черту Страх (1) до начала следующего хода. При этом, он также получает 1 очко Скверны
35-36	**Неестественный Угасание:** Все живые растения в пределах 3d10 метров от чародея увядают и погибают
37-38	**Спектральная Буря:** Воющие ветры прорываются вокруг чародея, требуя от каждого персонажа (включая чародея) в пределах 4d10 метров, сделать проверку (+30) Ловкости или Силы, чтобы устоять на ногах и не быть Сбитым с Ног
39-41	**Немота:** Чародей теряет свой голос на 1d10 раундов.
42-44	**Кровавые Слезы:** Кровь сочится из камня и дерева в пределах 3D10 метров от чародея. Если есть какие-нибудь картины, статуи или другие представления людей внутри этой области, они, кажется, плачут кровью.
45-47	**Тряска Земля:** Земля вдруг встряхивает, и каждый персонаж (включая чародея) в радиусе 5d10 метров должен сделать проверку (+10) Ловкости или быть сбитым с ног
48-50	**Перегрузка:** Чародей поражен магической энергии и Оглушен на 1 раунд.
51-53	**Статический Разряд:** Статическое электричество заполняет воздух в пределах 5d10 метров, заставляя волосы стоять дыбом и бить током электрические предметы, в то время как чародей покрывается узором молний. Мастер может определить специфику по мере необходимости
54-56	**Призрачные Образы:** Привидения наполняют воздух в пределах 3D10 метров вокруг чародея, летая и воя от боли в течение нескольких коротких мгновений. Каждый персонаж в радиусе (за исключением самого чародея) должен совершить проверку на Страх (1).
57-59	**Падение Вверх:** Все в пределах 2d10 метров от чародея (в том числе и он сам) поднимаются на 1d10 метров в воздух, так как сила тяжести на короткое время прекращается. Почти сразу же, все падают обратно на землю, получая повреждения от падения в зависимости от расстояния падения.
60-62	**Вой Банши:** Пронзительный вой заставляет стеклянные предметы разбиваться в дребезги, оглушая всех живых сущесв поблизости (включая чародея). Персонажи должны совершить проверку Стойкости или быть Контуженными на 1d10 раундов.
63-65	**Фурии:** На чародея нападают невидимые ужасы. Его прибивает к земле и он получает 1d5 урона при ударе (игнорируя Обчки Брони, но не БСт), а также должен пройти проверку на Страх (2).
66-68	**Тень Хаоса:** На долю секунды грань между миром и Царством Хаоса тускнеет и все в пределах 1d100 метров имеет короткое, но ужасающее видение. Каждый персонаж в этой области (в том числе чародей) должен сделать проверку (-10) Воли или получить 1d5 очков Скверны.
69-71	**Механическое Презрение:** Духи сокрушают механизмы. Все незащищенные технологии в пределах 5d10 метров становятся неисправными на мгновение, и все стрелковое оружие заклинивает (смотрите стр 224).
72-74	**Магическое Безумие:** Чудовищные пульсации сил Хаоса заставляют всех персонажей (кроме чародея) в пределах 2d10 метров, сделать проверку (-10) Воли; каждый персонаж, который её провалил получает 1d5 очков Скверны и становится Берсерком на 1 раунд (смотрите стр 127).
75+	**Губительное Проявление:** Магия вырывается в диком водовороте неестественной энергии. Совершите бросок по таблице 6-3: Губительные Проявления (стр 197).

Таблица 6-4: Губительные Проявления

Результат d100	Эффект
1-4	**Ментальный Блок:** Чародей вобрал слишком много магической энергии. Магический Уровень уменьшается на 1d5 в течении 1d10 минут.
5-8	**Дикая Магия:** Вы теряете контроль над магией при сотворении заклинания. Каждый в радиусе 15 клеток, включая вас, получает 1 Энергитического урона вне зависимости от Бонуса Стойкости или Очков Брони.
9-12	**Ослабление:** Хаотическая энергия разрушает тело чародея, иссушая кго плоть. Чародей получает 10 урона Стойкости.
13-16	**Эфирная Атака:** Жгучая магическая энергия проходит через чародея, приводя к потере 1d10 единиц Здоровья независимо от Бонуса Стойкости или доспеха.
17-20	**Оцепенение Разума:** Чародей вобрал слишком много магической энергии. Магический Уровень уменьшается на 1d5 на 24 часа.
21-24	**Одержимость:** Чародей одержим демонической сущностью на одну минуту. За это время Мастер контролирует все действия персонажа, и когда персонаж вновь вернет контроль над своим телом, он не будет помнить то, что только что делал.
25-28	**Вопль:** Чародей издает крик боли, так как неконтролируемые энергии магии проникают в его неподготовленный разум. Он должен сделать проверку (+0) Воли или быть Оглушенным на 1d5 раундов.
29-32	**Всполох Магии:** Сильный взрыв энергии сокрушает чародея. Он получает 2d5 Энергитического урона, игнорируя БСт и Очки брони, а также оглушен на 1d5 раундов.
33-36	**Психическое Сотрясение:** С всплеском энергии, чародей теряет сознание на 1d5 раундов, и все в пределах 3d10 метров должны сделать проверку (+10) Воли или быть оглушеными на один раунд.
37-40	**Магический Взрыв:** Происходит взрыв энергии и чародей подлетает на 3D10 метров в воздух, после чего резко падая на землю (смотрите стр 243 правил, касающихся повреждения от падения).
41-44	**Иссушение Души:** Магия проходит через тело чародея, иссушая его душу. Чародей не может использовать какие-либо заклинания в течение следующего часа, и получает 2D5 очков Скверны
45-48	**Губительный Взгляд:** Хаотическая энергия разрушает тело чародея, иссушая его плоть. Персонаж получает 20 урона Стойкости.
49-52	**В Ловушке:** Магические силы запирают разум чародея в эфирной тюрьме, истязая его видениями Хаоса. Чародей падает на землю без сознания. В начале каждого из своих ходов, пока он не вырывается на свободу, он должен потратить Полное Действие, чтобы сделать проверку (-10) Воли. Если ему это удается, его ум освобождается и вновь попадает в его тело. Несмотря на преследующие воспоминания, он остается невредим.
53-56	**Временной Перекос:** Время искажается вокруг чародея. Он пропадает из мира и вновь появляется через 1d10 раундов (или одну минуту, вне боя) на том-же самом месте. Он получает единицу урона характеристикам Стойкости ии Интеллекта, так как его тело и разум бунтуют после произошедшего, а также получает 1d5 очков Скверны.
57-60	**Магическое Зеркало:** Заклинание чародея поворачивается к нему спиной. Перенесите эффекты заклинания, делая его целью чародея. Если заклинание несет позитивный эффект, вместо этого оно наносит 1d10 + 5 Энергитического урона по Туловищу (игнорируя Броню).
61-64	**Шепот Хаоса:** Голоса Демонов наполняют воздух в пределах 4d10 метров от чародея, шепча страшные тайны и шокирующие истины. Каждый персонаж радиусе (включая чародея) должен сделать поверку (-20) Воли или получить 1d5 очков Скверны, а также получают столько-же урона Воле. Если чародей не проходит проверку Воли, он получает дополнительно 1d5 + 5 урона Воле.
65-68	**Эфирный Удар:** Ветры Магии несутся на чародея. Персонаж получает результат Ударного критического урона по случайной части тела. Бросьте 1к10 для определения критического значения.
69-72	**Беспамятство:** Способность чародея использовать магию пропадает. Магический Уровень чародея становится равен 0. За каждые полные 24 часа после этого события чародей может совершить проверку (+0) Воли, и в случае успеха Магический Уровень увеличивается на 1, вплоть до изначального значения.
73-76	**Порочный Обмен:** Сознание чародея вырывается из своего тела и проникает в тело близлежащего существа или человека. Чародей и случайное живое существо (друг или враг, но не Демон, механизм, или другое "бездушное" существо) в пределах 50 метров меняются сознанием на 1d10 раундов. Каждое существо сохраняет свои Рукопашные, Стрелковые навыки, Интеллект, Восприятие, Волю и Харизму во время обмена, но использует чужие характеристики тела хозяина. Если одно из тел погибает, эффект немедленно прекращается, и обе стороны возвращаются к своим первоначальным телам. Оба получают 1d5 урона Интеллекту. Если нет существа в пределах проявления, чародей замирает в кататоническом припадке на 1d5 раундов, пока его ум блуждает в Царстве Хаоса. Это путешествие наносит 1d10 уровна Воле, 1d10 урона Интеллекту и 1d10 Очков Скверны.
77-80	**Темный Призыв:** Пользуясь необоснованным высокомерием чародея из Царства Хаоса прорывается меньший Демон по усмотрению Мастера. Этот "гость" появляется в пределах 3D10 метров от чародея на 1d5+БСт чародея раундов. Ход чародея немедленно заканчивается, и демон немедленно получает право хода. Он презирает чародея и фокусирует все свои атаки на этого дурака, который невольно вызвал его. Он не нападает на кого-то еще, даже если другие нападают на него; если чародей убит, он возвращается в своё Царство, удовлетворенный смертью чародея..
81-84	**Прорыв Завесы:** Воздух вибрирует, демонстрируя Царство Хаоса с беснующимися там Демонами. Все живые существа кроме чародея в пределах 1d100 метров должны совершить проверку Страха (2). Чародей должен совершить проверку Страха (4) вместо этого. Этот эффект длится 1d5 раундов.
85-87	**Кровавый Дождь:** Магический шторм прорывается из эмпириев, покрывая зону 5d10 метров. Каждый персонаж в этой зоне (включая чародея) должен совершить проверку (+0) Силы, или быть Сбитым с Ног. В дополнение к вою ветра и дождю из крови, любые заклинания использованные в области в течение 1d5 раундов автоматически вызывают Губительные Проявления, в дополнение к любому вызванному Магическому Проявлению. Чародей получает 1d5 + 1 Очков Скверны.
88-90	**Катаклизм:** Мощь призванных чародеем сил оказалась невероятной. Каждый персонаж в пределах 1d10 метров (в том числе чародей) получает 1d10 Энергитического урона с бронебойностью 5. Чародей не может совершить Уворот от этой атаки или спастись при помощи силового поля (страница 168). Кроме того, вся одежда, доспехи и снаряжение чародея уничтожается, оставив его голым и дымящимся на земле, и он не может использовать заклинания в течение 1d5 часов после события.
91-93	**Массовый Прорыв:** Фурии Хаоса (страница 417) выйходят из Царства Хаоса, жаждущие душ. Каждый персонаж в пределах 1d100 метров от чародея (включая его самого) должен сделать проверку (-20) Воли или получить 1d10 очков Скверны и Безумия, и получает 1d10 уровна Воли. Каждый персонаж, который успешно прошел эту проверку, подвергается нападению Фурий, который исчезают через 1d5 раундов.
94-96	**Дрожь Реальности:** Физический мир колышется вокруг чародея в радиусе 3D10 метров,, разрывая пространство: твердые предметы поочередно гниют, горят, и замерзают, и все, и вся в этом районе получает один удар на 2d10 Разрывающего урона, игнорирующего Броню и от которого нельзя Уклониться. Магически защищенные предметы, Демоны и Неприкасаемые вдвое сокращают урон, который они получат.
97-99	**Великое Вторжение:** Могущественный житель Царства Хаоса проявляет интерес к плоти чародея. Используйте профиль подходящего мощного Демона, чтобы призвать противника, который мгновенно делает Встречную проверку (-20) против Воли чародея. Если Демон выигрывает, он подчиняет тело чародея на 1 час за каждую СтУ, на которую он выйграл проверку. Чародей получает 2d10 очков Безумия и Скверны и контролируется демоном, пока эффект не заканчивается. Если он умрет в то время одержимости, Демон обретет физическую форму и проявится в реальном мире до конца действия проявления. Если чародей выигрывает проверку, он получает 2d10 урона Стойкости, и навсегда добавляет +10 ко всем проверкам по таблице 6-2: Магические Проявления и Таблице 6-3:Губительные Проявления, так как его тело запятнано Хаосом и служит проводником для губительных сил.
100	**Аннигиляция:** Чародей немедленно сгорает дотла, опаленным вижжящим пожаром Хаоса, или втянут в глубочайшем водоворот магии. Он не может сжечь судьбу, чтобы предотвратить эту смерть, и безвозвратно уничтожен. Существует вероятность того, что демоническое существо появляется на его месте, тип Демона определяется Мастером на основе того, насколько мощным был чародей, так как более сильные чародеи привлекают внимание сильнейших Демонов. Щанс появления Демона равен Воле чародея (совершите проверку 1d100, если результат равен или меньше Воли чародея, появляется Демон).

Магические снаряды

Некоторые заклинания создают сгустки энергии или взрывы, применение которых мало отличается от стрельбы из оружия. Магу необходимо выбрать цель заклинания в радиусе поражения и иметь с ней линию видимости. Если Сотворение успешно, цель получает попадание. Для определения части тела, по которой совершено попадание при применении заклинаний, смотрите страницу 226. Существует три варианта магических снарядов: Магический Залп, Магический Шторм и Магический Взрыв.

От Магических снарядов всех типов можно попытаться увернуться как если бы они были обычной стрелковой атакой. Успешная проверка Уворота позволяет успешно избежать попадания Магического Снаряда. Уворот от Магического Залпа (или Шторма) и Взрыва работает аналогично увороту от автоматической стрельбы или эффектов, воздействующих на область, соответственно (страница 220).

Магический Залп

Магический Залп представляет собой несколько магических сгустков, стремящихся поразить цель, по аналогии с полуавтоматической стрельбой. Если проверка Сотворения успешна, чародей создает один Магический Снаряд за первую СтУ, и дополнительно по одному за каждые две последующие СтУ. Количество попаданий не может превышать используемый при сотворении магический уровень. Первое попадание обязано приходиться в первоначальную цель, в то время как остальные могут как попадать по той-же цели, так и по целям в двух метрах от неё, при условии что они находятся в пределах радиуса поражения заклинания и чародей их видит.

Магический Шторм

Магический Шторм создает мнжество снарядов энергии, подобно автоматической стрельбе. Если заклинание Сотворено, чародей создает количество Магических Снарядов, равное количеству СтУ при сотворении. Количество попаданий не может превышать используемый при сотворении магический уровень. Первое попадание обязано приходиться в первоначальную цель, в то время как остальные могут как попадать по той-же цели, так и по целям в двух метрах от неё, при условии что они находятся в пределах радиуса поражения заклинания и чародей их видит.

Магический Взрыв

Магический Взрыв происходит на большой площади, чтобы зацепить большое количество целей. Чародей должен указать центр взрыва в любом месте в радиусе действия заклинания и в его поле зрения. Если заклинание Сотворено, каждая цель в радиусе Магического Взрыва получает попадание от заклинания.

Магический Уровень

Если специально не указано иное, все указания на магический уровень в заклинании (например, у дальности воздействия или урона) указаны для окончательного, используемого магического уровня при сотворении. Это означает, что если чародей проявляет силу при значении магического уровня, ниже его собственного уровня, заклинание, которое имеет эффекты, основанные на магическом уровне, будет воздействовать слабее.

Заклинания

Заклинания работают во многом схожим образом с навыками, однако чародей может проявить невероятные эффекты и способности. Чародеи имеют доступ к невероятным (а кто-то говорит, что еретическим) силам, при помощи которых они могут вершить великие или ужасные дела.

Чародеи имеют доступ к невероятным силам, однако все окружающие их, даже союзники, не смогут считать себя в безопасности от той участи, что может в любой момент произойти, когда эти силы вырвутся из-под контроля. Чародеи классифицируют ветра магии на несколько школ, в то время как божественные силы происходят от силы божеств.

Чародеи всегда специализируются только в одной школе (либо поклоняются лишь одному богу). Приобретение новых заклинаний возможно лишь между сессиями, по аналогии с навыками или талантами

Получение Заклинаний

Персонаж может использовать только те заклинания, которые он приобрел. Любой персонаж с магическим уровнем 1 или выше может приобретать заклинания за опыт, приобретенный в течение игры. Для приобретения заклинания, персонаж должен иметь к нему доступ (в соответствии с древом школ и разделами знания), а также соответствовать требованиям заклинания. Количество очков опыта, необходимых для приобретения заклинания указано в его описании.

Древо Школ

Каждое заклинание попадают под одну из многочисленных школ магии, а внутри школы заклинания структурированы в древовидной форме. Когда персонаж желает приобрести новое заклинание, он сперва должен проверить, имеет ли он к нему доступ от самого верхнего до требуемого заклинания. Персонажи имеют автоматический доступ ко всем верхним заклинаниям в каждом древе.

Формат Записи Заклинаний

Каждое заклинание записывается в следующем формате:

Название: Название заклинания.

Стоимость: количество очков опыта, необходимых для изучения данного заклинания.

Требования: Некоторые заклинания требуют, чтобы чародей умел особенную подготовку. Он должен соответствовать всем требованиям и иметь указанные способности и характеристики, чтобы иметь возможность приобрести заклинание.

Действие: Действие, требуемое для Сотворения заклинания (страница 221). Обычно это Свободное действие, Полудействие, Полное действие, Реакция или Длительное действие.

Сотворение: Указывается характеристика, которая используется для Сотворения (обычно это Воля, но иногда встречаются иные характеристики), а также, является ли данное Сотворение Встречной проверкой. Также здесь указывается сложность проверки.

Дистанция: Здесь указывается дистанция, в пределах которой может действовать заклинание, и обычно он указывается в метрах или километрах, умноженных на МУ, использованный при сотворении заклинания. Если дистанция является радиусом, подразумевается, что он отмеряется от чародея. Радиус создает сферу вокруг чародея, так что его можно отмерять как влево и вправо, так и вверх и вниз, и в любом другом направлении.

Поддержание: Здесь указывается, можно ли поддерживать данное заклинание (страница 198), и каким действием оно может быть поддержано. Это всегда одно из следующего списка: Нет, Свободное Действие, Полудействие или Полное Действие.

Подтип: Здесь указываются подтип действий для проверки Сотворения заклинания. За дополнительной информацией о подтипах действий смотрите страницу 218.

Эффект: Здесь указываются правила заклинаний, включая варианты использования магического уровня, или влияние СтУ на конечный результат применения заклинания. Всякий раз, когда делается ссылка на магический уровень, имеется ввиду имено используемый для сотворения магический уровень, вне зависимости от магического уровня самого чародея.

Магическое Проявление: Некоторые необычные заклинания создают иное или дополнительное Магическое Проявление. Если заклинание использует обычные правила Магических проявлений, этот раздел будет пуст.

Младшая Магия

Младшая Магия — это низшая форма волшебства, которую начинающий маг познаёт в первую очередь, овладевая контролем над Ветрами Магии. Некоторые чародеи, такие как колдуны, познают Младшую Магию методом проб и ошибок. Другие, такие как ученики волшебников, вызубрили основы при обучении. Любой волшебник должен изучить как минимум четыре заклинания Младшей Магии, прежде чем сможет контролировать более могущественные силы.

Заклинания Младшей (Тайной) Магии

Любой, при наличии доступа к Младшей (Тайной) Магии, может пытаться применять ниже написанные заклинания. Всем этим заклинаниям традиционно учат все ученики магов, вне зависимости от Магического Ордена, поскольку они обеспечивают хорошую базу для понимания основных принципов магии.

Болотные Огни

Стоимость: 200 опыта
Требования: Восприятие 30
Действие: Полудействие
Сотворение: Проверка (+0) Воли
Дистанция: 15 метров х МУ
Поддержание: Свободное Действие
Подтип: Концентрация
Эффект: Вы создаёте несколько (не более МУ) огоньков, которые светят как факелы или лампы. Затем они могут быть отправлены в любом направлении. Они самостоятельно следуют по коридорам или вдоль дорог и при этом не нуждаются в контроле и надзоре. Если пожелаете вы можете управлять ими вблизи, но только пока они находятся в не далее дистанции дистанции и вашей видимости. На управление огоньками тратится Полудействие. Огни могут двигаться с различной скоростью, но не медленнее 4 метров в раунд и не быстрее 16 метров в раунд.

Бросок

Чародей протягивает руку, смлой мысли метая любые доступные объекты в цель. Если нет ничего подходящего поблизости, чародей может направить магию прямо на своего противника, сокрушая его стрелами невидимой энергии.
Стоимость: 200 опыта
Требования: Воля 40
Действие: Полудействие
Сотворение: Проверка (+10) Воли
Дистанция: 8метров х МУ
Поддержание: Нет
Подтип: Атака, Концентрация
Эффект: Если заклинание Сотворено как минимум с 3 СтУ, цель также отбрасывается на 1d5 метров и Сбивается с Ног. Достаточно крупные цли могут игнорировать этот эффект, на усмотрение Мастера.

Бросок		***Магический Снаряд***
Дист: 8м х МУ	Урон: 1d10+МУ (У)	Бронебойность: 2
Особое: -		

Брось!
Стоимость: 100 опыта
Требования: Харизма 30
Действие: Полудействие
Сотворение: Встречная проверка (+10) Воли
Дистанция: 5 метров х МУ
Поддержание: Нет
Подтип: Атака, Концентрация
Эффект: Вы принуждаете персонажа, которого выбрали целью заклинания, выронить то, что он в данный момент держит в руках.

Звуки
Стоимость: 100 опыта
Требования: Восприятие 30
Действие: Полудействие
Сотворение: Проверка (+10) Воли
Дистанция: 2 метра х МУ
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: При помощи этого заклинания вы можете создать иллюзорный звук, громкость которого варьируется от шепота до звериного рыка. Вы можете выбрать тип звука и его громкость; заклинание может производить любые типы звука, кроме речи. Звук имеет продолжительность не более одного раунда.

Магическое Восприятие
Чародей открывает свои чувства к магии, позволяя неестественные завиткам энергии увеличить его собственное восприятие. Его тело больше не ограничивает его взор и он бросает взгляд шире, чем был бы способен, используя только зрение, слух и обоняние.
Стоимость: 100 опыта
Требования: Воля 35
Действие: Полудействие
Сотворение: Проверка (+0) Магической Чувствительности
Дистанция: На себя
Поддержание: Полудействие
Подтип: Концентрация
Эффект: Чародей получает черту Неестественные Чувства (X), где X - его значение МУ, увеличенное в 10 раз.

Предсказание (Foretelling)
Сосредоточивая его чувства на другом человеке или объекте, чародей получает краткое представление о его будущем.
Стоимость: 100 опыта
Требования: Восприятие 35
Действие: Полное Действие
Сотворение: Проверка (-10) Магической Чувствительности
Дистанция: 2 метра х МУ
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: Чародей выбирает персонажа или предмет в пределах действия заклинания и получает краткий и неясный образ будущего, давая ему примерное представление о том, что будет происходить с целью в течение нескольких минут, не более МУ чародея. Мастер решает, какую информацию получает чародей, в зависимости от полученных СтУ при проверке Сотворения. Например, чародей может узнать, что персонаж будет объектом нападения или сам станет атаковать, или что нож украдет неизвестный человек. Чародей не может выбрать себя в качестве цели заклинания.

Сон
Стоимость: 100 опыта
Требования: Харизма 30
Действие: Полудействие
Сотворение: Встречная проверка (+0) Воли
Дистанция: 1 метр
Поддержание: Нет
Подтип: Атака, Концентрация
Эффект: Вы должны иметь свободную руку и совершить ей Стандартную рукопашную Атаку, при успехе ваше прикосновение погружает в сон оппонента на 1d10 раундов. Спящие персонажи считаются беспомощными.

Толчок (Impel)
Развивающиеся чародеи часто инстинктивно демонстрируют рудиментарные версии своих способностей, представленных в школах магии. В то время как опытный телекинетик может манипулировать объектами с большей ловкостью, чем он мог бы его собственными руками, неподготовленный чародей способен просто наброситься, толкая объекты простым, но все же эффективным способом.
Стоимость: 100 опыта
Требования: Воля 30
Действие: Полудействие
Сотворение: Проверка (+10) Воли
Дистанция: 2 метра х МУ
Поддержание: Нет
Подтип: Атака, Концентрация
Эффект: Чародей выбирает цель, которой может быть персонаж или предмет, и толкает её прочь на МУ метров. Чтобыопределить вес, на который может воздействовать чародей, воспрользуйтесь таблицей на странице 248, используя МУ и БВол вместо БСил и БСт соответственно. Если целью является персонаж, он совершает встречную проверку Силы. Если цель проваливает проверку с 2 или более СтН, она Сбивается с Ног. Если чародей победил с 3 или более СтУ, цель получает 1d5+МУ урона и 1 уровень Усталости.

Яркий Свет
Стоимость: 100 опыта
Требования: Воля 30
Действие: Полудействие
Сотворение: Проверка (+20) Воли
Дистанция: На себя
Поддержание: Свободное Действие
Подтип: Концентрация
Эффект: Вы можете заставить светиться подобно лампе любую вещь в своей руке.

Заклинания Младшей (Священной) Магии

Любой при наличии доступа к Младшей (Священной) Магии может пытаться применять ниже написанные заклинания. Эти молитвы обычно учатся всеми жрецами, поскольку они затрагивают все аспекты веры.

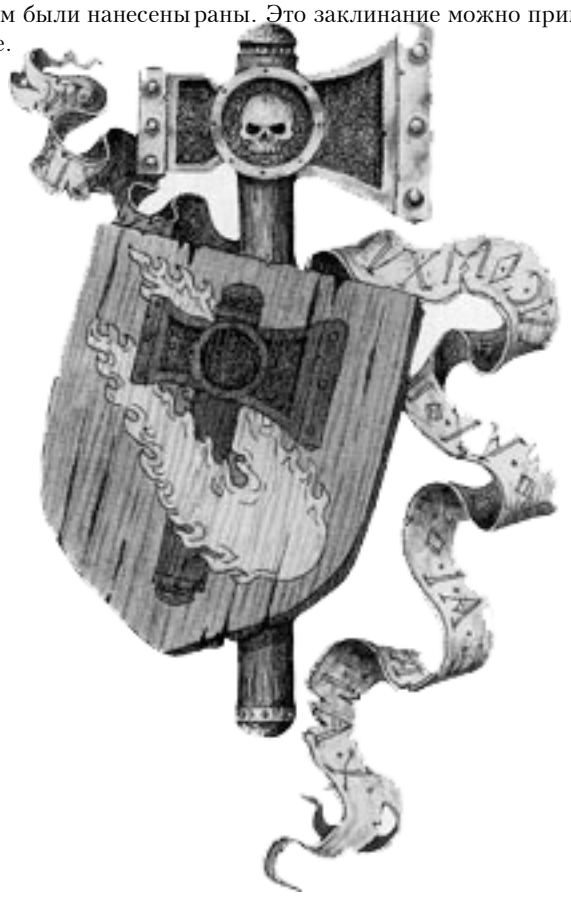
Аура Страха (Aura of Fear)

Высвободив свои жуткие силы, чародей обретает страшную ауру. Все, кто оказался свидетелем, видят свои самые глубокие страхи в образе чародея, но не глазами, а разумом.

Стоимость: 200 опыта
Требования: Харизма 35, 5 Очков Безумия
Действие: Полное Действие
Сотворение: проверка (-20) Воли
Дистанция: На себя
Поддержание: Полудействие
Подтип: Концентрация
Эффект: Чародей получает черту Страх (1) до тех пор, пока поддерживает заклинание.
Магическое Проявление: Вместо того, чтобы совершать проверки по Магическому Проявлению, когда этого требует ситуация, чародей должен сопротивляться проверке Страха (4) и пострадать от Магического Шока, как указано на странице 289, если проверка будет провалена.

Благословение Исцеления

Стоимость: 100 опыта
Требования: Навык Медицина 1 уроня
Действие: Полудействие
Сотворение: Проверка (+10) Воли
Дистанция: 1 метр
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: Ваше прикосновение восстанавливает 1 очко Здоровья у Легко раненного персонажа. Раненый может получить лишь одно подобное лечение: во время или после боя или события, в котором были нанесены раны. Это заклинание можно применить на себе.



Благословение Мощи

Стоимость: 100 опыта
Требования: Сила 35
Действие: Полудействие
Сотворение: Проверка (+10) Воли
Дистанция: 1 метр
Поддержание: Свободное Действие
Подтип: Концентрация
Эффект: Персонаж, к которому вы прикоснетесь, получает бонус +5 к своей Силе и Рукопашному Навыку. Это заклинание можно применить на себе.

Благословение Отваги

Ваши вдохновенные слова воспламеняют сердца друзей.

Стоимость: 100 опыта
Требования: Харизма 35
Действие: Полудействие
Сотворение: Проверка (+20) Воли
Дистанция: 3 метра х МУ
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: Союзники, провалившие проверку Страха или Подавления могут Свободным действием совершить проверку Воли и в случае успеха восстанавливают своё душевное равновесие и снова способны нормально действовать.

Благословение Проворства

Стоимость: 100 опыта
Требования: Ловкость 35
Действие: Полудействие
Сотворение: Проверка (+20) Воли
Дистанция: 1 метр
Поддержание: Свободное Действие
Подтип: Концентрация
Эффект: Персонаж, к которому вы прикоснетесь, получает бонус +5 к Ловкости. Это заклинание можно применить на себе.

Благословение Стойкости

Стоимость: 100 опыта
Требования: Стойкость 35
Действие: Полудействие
Сотворение: Проверка (+10) Воли
Дистанция: 1 метр
Поддержание: Свободное Действие
Подтип: Концентрация
Эффект: Персонаж, к которому вы прикоснетесь, получает бонус +5 к своей Стойкости и Воле. Это заклинание можно применить на себе.

Благословенный Щит

Стоимость: 200 опыта
Требования: Воля 35
Действие: Полное Действие
Сотворение: Проверка (+0) Воли
Дистанция: На себя
Поддержание: Свободное Действие
Подтип: Концентрация
Эффект: Вы получаете защиту от своего святого заступника. Любой, кто попытается атаковать вас, должен пройти +10 проверку Воли. Провалившие проверку должны выбрать другую цель для атаки, или другое действие.

Везение (Luck)

Многие чародеи, не знающие о своих способностях, могут похвастаться своей удачливостью, подсознательно манипулируя событиями с помощью различных магических действий, от телепатических до телекинетических воздействий. Конечно,

если другие узнали истинную причину их удачи, они понимают, что человек не удачлив, а проклят.
Стоимость: 100 опыта
Требования: Внимательность 30
Действие: Полудействие
Сотворение: Проверка (+0) Внимательности
Дистанция: На себя
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: Если заклинание успешно Сотворено, чародей получает бонус 5+МУ к следующей проверке, которую он совершит в этом раунде. Если чародей провалил проверку Сотворения с 2 или более СтН, он вызывает обратный эффект, получая штраф в размере его удвоенного значения МУ к следующей проверке в этом раунде.

Дежавю (Deja Vu)
Чародей на мгновение восстанавливает недавнее воспоминание цели перед её взором, в результате чего цель вновь переживает свои последние несколько минут.
Стоимость: 200 опыта
Требования: Воля 35
Действие: Полудействие
Сотворение: Встречная проверка (-10) Воли
Дистанция: 2 метра х МУ
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: Чародей выбирает одиночную цель, которая совершает встречную проверку (+10) Воли. Если чародей побеждает, цель должна повторить действия, которые она совершала в прошлом раунде (например, стрелять по уже мертвому противнику, бросаться в укрытие от уже взорвавшейся гранаты и т.д). При этом расходуются Действия цели. Если действие предполагает, что цели будет причинен урон (но не её союзнику), она автоматически проходит встречную проверку на 1 СтУ.

Заклинания Младшей (Колдовской) Магии
Любой при наличии доступа к Младшей (Колдовской) Магии может пытаться применять волшебство из приведенного ниже списка, который включает наиболее типичные колдовские заклинания. Поскольку каждый Колдун является самоучкой, существует много уникальных (и в основном бесполезных) Колдовских заклинаний.

Ветерок
Стоимость: 100 опыта
Требования: Воля 30
Действие: Полудействие
Сотворение: Проверка (+20) Воли
Дистанция: 3 метра х МУ
Поддержание: Нет
Подтип: Атака, Концентрация
Эффект: Взмах вашей ладони рождает лёгкое дуновение ветра. Порыв достаточно силен для того чтобы задуть свечи или разбросать листы бумаги, но не способен опрокинуть более тяжёлые предметы.

Внушение (Suggestion)
Хотя чародей может быть далек от способностей опытного телепата, многие колдуны и необученные чародеи обладают сверхъестественной способностью убеждать других в правдивости маленькой лжи. Как и многие из таких заклинаний, это полезный механизм выживания, позволяющий чародею избежать обнаружения.
Стоимость: 200 опыта
Требования: Навык Обман
Действие: Полное Действие
Сотворение: Встречная проверка (-10) Воли
Дистанция: 1 метр х МУ
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: Чародей пытается внушить цели маленькую, но вполне возможно, очень важную ложь. Цель совершает встречную проверку Воли, с модификаторами, в зависимости от отношения цели и объема лжи, которые определяет Мастер. Если чародей хочет внушить откровенную ложь, цели автоматически побеждает на 1 СтУ. Например, чародей может внушить стражнику, что тому приказано его пропустить, однако он не сможет убедить торговца, что является орком.

Воспламенение
Чародей опирается на его гнев, будь то сознательно или нет, а ветра магии воспроизводят физическое проявление его пылающего гнева.
Стоимость: 100 опыта
Требования: Воля 30
Действие: Полудействие
Сотворение: Проверка (+0) Воли
Дистанция: 2 метра х МУ
Поддержание: Полудействие
Подтип: Атака, Концентрация
Эффект: Чародей создает маленькое пламя, примерно сантиметр в диаметре, с центром в любой точке в радиусе действия заклинания и в прямой видимости. Пламя довольно маленькое и не настолько горячее, чтобы причинять вред, однако оно способно освещать пространство в радиусе 5 метров. Оно также способно поджигать горючие материалы, с позволения Мастера, с увеличивающимся шансом поджечь предмет в зависимости от времени действия заклинания. Если целью заклинания является персонаж, он должен совершить проверку Ловкости (+0) каждый раунд, после первого, пока чародей поддерживает заклинание, или будет вынужден загореться. Цель получает бонус +30 к

этой проверке, если она предпринимает действие с подтипом Перемещения.

Дурное Знамение (Ill Omen)

Опираясь на естественные, и часто весьма распространенные, суеверные страхи человечества, чародей пропускает крошечную каплю магии в реальный мир. В результате, хотя, возможно, логически объяснимом, он внушает глубокое беспокойство у тех, кто стал свидетелями произошедших несчастий. Точная природа предзнаменования может принимать любое количество форм, в том числе ворона вопяющего три раза, увядание небольшого растения, тревожно знакомой патиной ржавчины, страх животных без видимой причины, или что-нибудь еще, что могло бы напугать цель.

Стоимость: 200 опыта
Требования: Навык Магическая Чувствительность
Действие: Полное Действие
Сотворение: Проверка (-10) Воли
Дистанция: 4 метра х МУ
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: Чародей выбирает одиночную цель в радиусе действия заклинания и имеющую линию видимости, которая совершает встречну проверку Логики. Если проверка происходит в структурированном времени (в бою), цель получает штраф -10 ко всем проверкам в течение МУ раундов. Если заклинание было использовано во время повествования, вместо этого чародей выбирает время, в течение следующих МУ часов, когда знамение должно произойти с целью. Мастер определяет эффект от заклинания самостоятельно, однако обычно это означает, что цель поменяет свои планы или маршруты следования. В зависимости от СтУ и пожеланий игрока Мастер может изменять данный эффект или придавать ему определенную форму.

Призрачный Шаг

Вы не оставляете видимых следов при ходьбе вне зависимости от типа местности, через которую вы двигаетесь.

Стоимость: 100 опыта
Требования: Навык Скрытность 1 уровня
Действие: Полное Действие и Полудействие
Сотворение: Проверка (+20) Воли
Дистанция: На себя
Поддержание: Полудействие
Подтип: Концентрация
Эффект: Попытки вас выследить совершаются со штрафом -30.

Призыв Вредителей (Summon Vermin)

Протянувшись своим разумом, чародей зовет мелких существ, которые по незнанию прислушиваются к его вызову.

Стоимость: 100 опыта
Требования: Харизма 30
Действие: Полное Действие
Сотворение: Проверка (+0) Воли
Дистанция: 100 метров х МУ
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: Небольшое число (не более МУ чародея) маленьких животных - крысы, змеи или кто-то подобный, в радиусе действия заклинания прибегают к чародею с максимально возможной скоростью. Время до появления существ зависит от их скорости и близости, и они, вероятно, прибудут в течение нескольких раундов или минут. После того, как существа прибывают, они ведут себя нормально и не обязаны подчиняться чародею.

Сглаз Оружия (Weapon Jinx)

Стоимость: 200 опыта
Требования: Интеллект 35
Действие: Полудействие
Сотворение: Встречная проверка (-10) Воли
Дистанция: 2 метра х МУ
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: Чародей выбирает количество стрелкового оружия, не превышающее его МУ, в радиусе действия способности, при этом оружие с превосходным качеством считается за два оружия для целей этого заклинания. Оружие будет считаться имеющим Плохое качество до тех пор, пока не будет починено. Также, если число СтУ при сотворении превышает МУ чародея, оружие также заклинивает. Если же чародей проваливает данную проверку с 2 или более СтН, его собственное оружие заклинивает.

Шок

Стоимость: 100 опыта
Требования: Воля 35
Действие: Полудействие
Сотворение: Встречная проверка (+0) Воли
Дистанция: 1 метр
Поддержание: Нет
Подтип: Атака, Концентрация
Эффект: Вы должны иметь свободную руку и совершить ей Стандартную рукопашную Атаку, при успехе ваше прикосновение Оглушает цель на МУ раундов.

Малая Магия

Есть определенные магические эффекты настолько распространенные, что их учат все: и колдуны, и маги, и жрецы. Эти заклинания известны под различными именами и могут быть вызваны различными методами. Жрецы богини милосердия Шалльи знают эфирный доспех под именем Покров Шалльи, в то время как маги небес знают его под именем Небесный Щит. Эти заклинания используются в дополнение к основным заклинаниям различных практик.

Этим заклинаниям не учат наставники и обычно о них узнают из книг. Их трудно освоить, но они чрезвычайно полезны. Помните, что прежде, чем изучать эти заклинания, вы должны знать как минимум 4 заклинания Младшей Магии.

Благословенное Оружие

Стоимость: 200 опыта
Требования: Воля 40
Действие: Полное Действие и Полудействие
Сотворение: Проверка (-10) Воли
Дистанция: На себя
Поддержание: Полудействие
Подтип: Концентрация
Эффект: Вы можете зачаровать одно оружие ближнего боя или 5 (или менее) боеприпасов для выстрелов из стрелкового оружия (стрелы, болты, пули и т.п.). Эти предметы получают свойство Магическое и распространяют неестественное сияние или разряды энергии вокруг себя.

Магическая Тревога

Стоимость: 200 опыта
Требования: Навык Безопасность 1 уровня
Действие: 1 минута
Сотворение: Проверка (+0) Воли
Дистанция: 1 метр
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: Вы ставите беззвучную сигнализацию на то место, к которому вы прикоснётесь. Вы будете немедленно мысленно оповещены, если в пределах 1 метра от этого участка кто-то пройдёт. Заклинание вас разбудит, если вы будете спать в этот момент. Сигнализация не сообщает никакой информации о нарушителе, только факт его появления. Только одна Магическая Тревога, созданная вами, будет активна в один момент времени. Заклинание действует сутки, или пока не сработает Тревога, или пока вы не примените его снова на другом участке.

Магический Замок

Стоимость: 200 опыта
Требования: Навык Безопасность 1 уровня
Действие: 1 минута
Сотворение: Проверка (+0) Воли
Дистанция: 1 метр
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: Вы можете зачаровать один замок или засов на неделю. Он не будет открыт или взломан в течение данного времени. Однако заклинание не препятствует вышибанию зачарованной двери или разламыванию крышки сундука.

Магический Контроль

Чародей призывает свои силы, чтобы протянуть руку дальше, чем позволяет его плоть, искажая реальность, чтобы поднять объекты. С помощью невидимых пальцев, возможно только покрывая предмет инеем, либо с дуновением морского бриза, что окутывает предмет, чародей может его перемещать, так что мало кто может заметить его тонкие манипуляции.
Стоимость: 100 опыта
Требования: Воля 35
Действие: Полудействие
Сотворение: Проверка (+20) Воли
Дистанция: 4 метра х МУ
Поддержание: Полудействие
Подтип: Концентрация
Эффект: Чародей выбирает объект в радиусе действия заклинания и имеющий прямую видимость, весящий не больше 2 х Му чародея килограмм. В начале каждого своего хода, чродей может перемещать этот предмет на расстояние, не превышающее двухкратное значение МУ в метрах. Если предмет выходит за радиус действия силы, заклинание прерывается.

Магический Щит

Используя магическую энергию, чародей возводит стену, которая движется вместе с ним. Мерцающий барьер останавливает стрелы и отражает мечи, но с каждой новой атакой щит слабеет, так как его становится всё сложнее поддерживать.
Стоимость: 200 опыта
Требования: Интеллект 40
Действие: Полудействие
Сотворение: Проверка (+20) Воли
Дистанция: На себя
Поддержание: Свободное Действие
Подтип: Концентрация
Эффект: Во время действия заклинания все части тела чародея считаюся имеющими укрытие со Значением Брони, равным половине его МУ. Данный щит может быть разрушен по аналогии с обычными укрытиями, если получит урон, превышающий Значение Брони (страница 229). Если щит будет иметь 0 Очков Брони, заклинание прерывается и больше не считается поддерживаемым.

Рассеивание Чар

Стоимость: 200 опыта
Требования: Воля 40
Действие: Полное Действие
Сотворение: Проверка (-10 х используемый МУ персонажа, Сотворившего рассеиваемое заклинание) Воли
Дистанция: 2 метра х МУ
Поддержание: Нет
Подтип: Атака, Концентрация
Эффект: Вы заставляете завершиться заклинание, действующее в пределах дистанции заклинания и имея прямую видимость до него. Так можно развеять чары любого действующего заклинания, которое не поддерживают. Если кто-то поддерживает заклинание, необходимо совершить в дополнение к проверке Сотворения Встречную проверку (+0) Воли, чтобы прервать действие поддерживаемого заклинания на цели. Например, если вы пытаетесь рассеять заклинание Благословенного Оружия, Сотворенного волшебником с МУ 2, то ваш проверка Сотворения получит штраф -20. Рассеивание Чар не воздействует на призванных Демонов или воскрешённую Нежить.

Тишина

Вы волшебным образом лишает голоса одного персонажа в дистанции действия и с линией прямой видимости.
Стоимость: 200 опыта
Требования: Воля 40
Действие: Полудействие
Сотворение: Встречная проверка (+0) Воли
Дистанция: 3 метра х МУ
Поддержание: Полудействие
Подтип: Атака, Концентрация
Эффект: Жертва не может говорить и даже мямлить до тех пор, пока вы поддерживаете заклинание или пока не выйдет за пределы действия заклинания.

Хождение по Воздуху
Стоимость: 200 опыта
Требования: Воля 40
Действие: Полное Действие
Сотворение: Проверка (+0) Воли
Дистанция: На себя
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: В следующий раунд после сотворения заклинания вы пожете двигаться по воздуху на расстояние Полного Движения, после чего действие заклинания прекращается и вы падаете на землю в том месте, где оказались.

Тайные Знания
Эти знания объединены в 8 школ, в соответствии с ветрами магии. Эти знания настолько сложны и всеобъемлящи, что чародей сможет изучать только одну из школ. Персонаж может изучить эти заклинания только после того как изучит минимум 4 заклинания Младшей Магии, а также в соответствии с деревом заклинаний, начиная с верхнего.

Знание Жизни
Знания Жизни это магия природы, плодородной земли времен года. Она основана на манипуляциях с Гираном, Зеленым Ветром Магии. Маги этого знания известны как Нефритовые Маги и они живут в сельской местности. Они посещают города по необходимости, но предпочитают быть окруженными величием и мощью дикой природы.

Нефритовые Маги ходят босиком, чтобы быть в постоянном контакте с землей. Становясь сильнее, они развиваются и на них влияют времена года: они сонные зимой, мрачные осенью, возбужденные весной и бодрые летом. Их волосы и ногти растут очень быстро, и они редко страдают от болезней. Многие заклинания Жизни требуют прямого контакта с землей. Это означает, что указанный район должен быть землей или даже грязью, он не может быть покрыт деревом, камнем, напольными покрытиями, брусчаткой и т. п. В сущности, такие заклинания не может быть приведен внутри зданий, если они не имеют земляного пола.

Весеннее Цветение
Стоимость: 300 опыта
Требования: МУ 3
Действие: 10 минут
Сотворение: Проверка (+0) Воли
Дистанция: разное
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: Вы концентрируете силы магии жизни на конкретном месте или существе. Вы можете повлиять на участок земли размером с фермерское поле или прикосновением на одно живое существо любой расы. Поле буквально ломится от жизни, и будущий урожай гарантированно будет в избытке. Если выбрать живое существо, то зачатие произойдет в течение месяца, если все другие условия (например, факт соития) будут выполнены.

Внешний Взор
Наиболее совершенные предсказатели не только в состоянии заглянуть в будущее, но и в настоящее. Освобожденный от пределов простого физического видения, его ум всматривается далеко и широко, и мало что может укрыться от его взора.
Стоимость: 200 опыта
Требования: Магический Уровень 2
Действие: Особое
Сотворение: Проверка (+0) Магической Чувствительности
Дистанция: На себя
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: Для начала ритуала чародей должен потратить как минимум 30 минут для фокусировки своего внутреннего взора, вглядываясь в огонь, гадая на картах или используя иной способ. По истечении этого времени он совершает проверку Сотворения, чтобы увидеть ту информацию, которую ему сообщит Мастер, в зависимости от количества полученных СтУ, и руководствуясь таблицей 4-6 Результат Внешнего Взора.

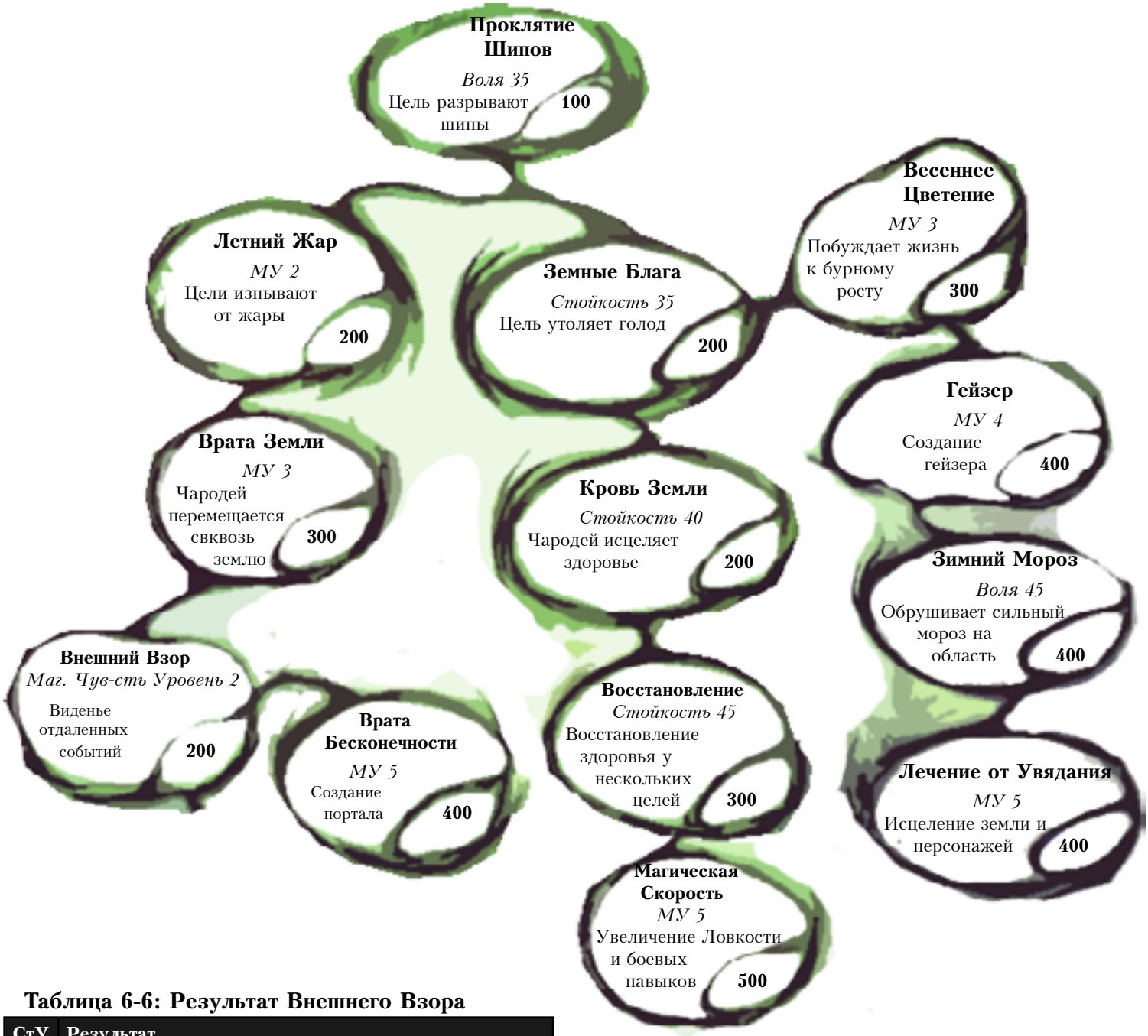


Таблица 6-6: Результат Внешнего Взора

СтУ	Результат
1	Одиночная Угроза: Чародею удается сфокусировать свой взгляд на одном из ключевых действий его противника: то что он сейчас планирует или совершает. Это может быть организация засады, сокрытие еретического фолианта, или убийство жертвы.
2	Перемещения Противника: Взор чародея простирается на обширной территории, способной видеть всю активность на поле боя или городе. Тем не менее, он не в состоянии сосредоточить свой взгляд достаточно, чтобы увидеть точные детали, чтобы разглядеть отдельного человека или предмет.
3	Количество Противников: Чародей контролирует свое видение. Он знает обо всех предыдущих эффектах, а также в состоянии различить детали как для отдельных видов деятельности и точного числа противников.
4+	Вражеские Планы: Чародей прорывается через завесу времени, видя область и бесчисленные возможные последствия конфликтов внутри нее. Он знает обо всех предыдущих эффектах, а также знает детали заговоров любых вражеских лидеров.

Восстановление

Сосредотачивая сознание на ранах своих союзников, чародей заставляет их тела быстрее заживлять ранения. Во мгновение раздробленные кости вновь срастаются, зияющие раны затягиваются и последствия вражеских ударов исчезают.
Стоимость: 300 опыта
Требования: Стойкость 45
Действие: Полудействие
Сотворение: Проверка (-10) Воли
Дистанция: 1 метр x МУ
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: Чародей выбирает союзников в количестве, не превышающем МУ в дистанции заклинания, а также сам чародей восстанавливают здоровье, в количестве половины МУ чародея, с округлением вверх. Также они могут немедленно избавиться от эффекта Подавления. Эта сила требует огромных сил и не может быть использована чаще, чем через 12 часов.

Врата Бесконечности

Хотя оно не дает никакого прямого атакующего потенциала, это заклинание, тем не менее один из самых опасных видов

использования школы телекинеза. С его помощью чародей открывает дыру в пространстве таким образом, чтобы он мог пройти через иное измерение. Другие могут отказаться проходить через нереальные пути, опасаясь такой близости к Царству Хаоса и его страшных обитателей.
Стоимость: 400 опыта
Требования: Магический Уровень 5
Действие: 3 Полных Действия
Сотворение: Проверка (-20) Воли
Дистанция: 400 метров х МУ
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: Чародей выбирает точку в любом месте в радиусе пятикратного значения его МУ в метрах, где открывает врата в иной мир. После этого он выбирает вторую точку в радиусе действия заклинания, в качестве выхода из врат. Чародей должны быть осведомлен о том месте, где он открывает выход к воротам, либо посетив его раньше, видев его издалека, или просто изучал его на карте.
Ворота функционируют в течение нескольких раундов, равных МУ чародея, и имеет радиус в метрах, равное его МУ. На время заклинания, обе стороны ворот связаны между собой, и любое лицо или предметы могут проходить между ними свободно при условии, что они могут пройти через ворота.
Эта сила невероятно обременительна и требует, по крайней мере, 12 часов восстановления, прежде чем она может быть использована повторно.

Врата Земли
Вы исчезаете под землей и появляетесь в любом месте на расстоянии действия заклинания.
Стоимость: 300 опыта
Требования: Магический Уровень 3
Действие: Полное Действие
Сотворение: Встречная проверка (+0) Воли
Дистанция: 4 метра х МУ
Поддержание: Нет
Подтип: Перемещение, Концентрация
Эффект: Место, откуда вы исчезаете, и место, куда прибываете, должны быть областями с обычной почвой. Это означает, что, к примеру, вы не можете сотворить заклинание в внутри здания или на булыжной мостовой.

Гейзер
Вы вызываете фонтан воды, бьющий из естественной почвы на расстоянии видимости.
Стоимость: 400 опыта
Требования: Магический Уровень 4
Действие: Полное Действие
Сотворение: Проверка (-10) Воли
Дистанция: 2 метра х МУ
Поддержание: Нет
Подтип: Атака, Концентрация
Эффект: Пострадавшие отлетают на 2 клетки в выбранном вами направлении. Они Сбиваются с Ног и должны пройти проверку Стойкости или будут оглушены на 1d10 раундов. После первоначального выброса, бассейн с пресной водой остается в течение следующего часа.

Гейзер		*Магический Взрыв*
Дист: 2м х МУ	Урон: 1d10+МУ (У)	Бронебойность: -
Особое: Взрывное (3)		

Земные Блага
Стоимость: 200 опыта
Требования: Стойкость 35
Действие: 1 минута
Сотворение: Встречная проверка (+0) Воли
Дистанция: 1 метр
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: Так же, как животные откармливают себя до наступления зимы, персонаж, которого Вы касаетесь, питается и насыщается энергий Гирана. Объекту заклинания не нужно есть в течение целой недели, хотя он ещё нуждается в питье. Вы можете наложить это заклинание на себя.

Зимний Мороз
Вы покрываете область в пределах действия заклинания толстым слоем снега.
Стоимость: 400 опыта
Требования: Воля 45
Действие: 2 Полных Действия
Сотворение: Проверка (-30) Воли
Дистанция: 4 метра х МУ
Поддержание: Нет
Подтип: Атака, Концентрация
Эффект: Персонажи, оказавшиеся в области действия заклинания во время его Сотворения, помимо получения урона, игнорирующего Броню, должны пройти проверки Воли и Стойкости и за каждую проваленную проверку получат один уровень Усталости. Заснеженная область остается в течение МУ минут и считается труднопроходимой местностью.

Зимний Мороз		*Магический Взрыв*
Дист: 4м х МУ	Урон: 1d10+МУ (У)	Бронебойность: особое
Особое: Взрывное (5)		

Кровь Земли
Вы поглощаете энергию земли под ногами для того чтобы исцелить себя.
Стоимость: 200 опыта
Требования: Стойкость 40
Действие: 1-10 Полудействий
Сотворение: Проверка (-10) Воли
Дистанция: На себя
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: Вы должны стоять на обычной почве. Если сотворение успешно, кровь земли заживляет количество единиц здоровья, равное полудействий, которые вы потратили на сотворение заклинания (максимум 10). Вы не можете применить это заклинание на других. Заклинание требует много сил и не может применяться на одном персонаже чаще чем раз в 12 часов, равно как и прочие заклинания исцеления. Не исцеляет критический урон.

Летний Жар
Стоимость: 200 опыта
Требования: Магический Уровень 2
Действие: Поудействие
Сотворение: Проверка (-10) Воли
Дистанция: 4 метра х МУ
Поддержание: Свободное Действие
Подтип: Атака, Концентрация
Эффект: Вы выжигаете небольшой участок (5х5 метров) земли летним зноем. Пострадавшие обливаются потом и чувствуют себя невероятно усталыми, как если бы они работали весь день под палящим солнцем. Они получают 1 уровень Усталости.

Лечение от Увядания
Стоимость: 400 опыта
Требования: Магический Уровень 5
Действие: 10 минут
Сотворение: Проверка (-20) Воли
Дистанция: На себя

Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: Вы можете очистить землю от увядания в радиусе 10 метров х МУ вокруг персонажа. Это спасает растения, деревья, сельскохозяйственные культуры и другие растения и делает область иммунной к гнили на оставшуюся часть сезона. Также, это заклинание может быть наложено на 2d10 персонажей, страдающих от болезни. Продолжительность любого заболевания, от которого страдают эти персонажи, уменьшается в два раза (с округлением вниз).

Магическая Скорость
Наслаждение силой ветров магии, чародей заливает свое тело энергией, толкая себя за пределы физических ограничений. Во время действия заклинания чародей движется с невероятной скоростью, так что ни один противник не может быть достаточно быстр, чтобы избежать правосудия.
Стоимость: 500 опыта
Требования: Магический Уровень 5
Действие: Полудействие
Сотворение: Проверка (-10) Воли
Дистанция: На себя
Поддержание: Свободное Действие
Подтип: Концентрация
Эффект: Чародей получает черты Неестественный Рукопашный навык, Стрелковый навык и Ловкость со значениями, равными используемому МУ.

Проклятие Шипов
Стоимость: 100 опыта
Требования: Воля 35
Действие: Полудействие
Сотворение: Встречная проверка (+0) Воли
Дистанция: 3 метра х МУ
Поддержание: Нет
Подтип: Атака, Концентрация
Эффект: Вы заставляете расти шипы внутри тела одного персонажа на линии видимости, причиняя ему мучительную боль. В начале каждого из следующих 1d10 раундов цель должна пройти успешную проверку Воли или получить 1 Разрывающего урона (независимо от Бонуса Стойкости или доспеха) и штраф -20 на все проверки на этот раунд.

Знание Зверей
Знание Зверей самая дикая магия из существующих. Это магия зверей и первобытной дикости. Он основан на манипуляции с Гур, Коричневым Ветром Магии. Магистры этого знания известны как Янтарные Магистры и они связаны с дикими местами, которые являются источником их силы. Когда они получают власть, Янтарные Магистры становятся все более отчужденными и беспокойными в человеческом обществе, их волосы густеют, чрезвычайно отрастают ногти, а зубы заостряются, отражая дикую природу их душ.

Бодрость
Чародей заполняет магическую энергию в тела союзников, буквально выталкивая усталось из натруженных мышц.
Стоимость: 100 опыта
Требования: Стойкость 35
Действие: Полудействие
Сотворение: Проверка (+0) Воли
Дистанция: 1 метр
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: Чародей может снять несколько уровней Усталости с себя и своих союзников в дистанции действия заклинания. Он может выбрать, сколько уровней снимет с каждого союзника, однако общее количество снимаемых уровней не может превышать его МУ. Заклинание затрачивает много сил и потому её нельзя применять чаще чем раз в 12 часов.

Вороний Пир
Вы вызываете смертоносных сверхъестественных воронов в любом видимом месте в пределах действия заклинания, которые устремляются вниз на ваших врагов. Это эфирные существа-мстители, с обитыми железом клювами и кровоточащими перьями.
Стоимость: 400 опыта
Требования: Воля 45
Действие: Полное Действие
Сотворение: Проверка (-10) Воли
Дистанция: 5 метров х МУ
Поддержание: Нет
Подтип: Атака
Эффект: Они могут быть вызваны в любом месте, так как они способны преодолевать любые неживые препятствия: деревья, камни, металл и т.д. Эти вороны всегда появляются огромной стаей и пострадавшие от ярости воронов всегда получают попадания в голову. Вороны исчезают также неожиданно, как и появились.

Вороний Пир		*Магический Взрыв*
Дист: 5м х МУ	Урон: 1d10+МУ (Р)	Бронебойность: 5
Особое: Взрывное (5)		

Выпустить Зверя
Вы пробуждаете первобытную ярость в ваших союзников.
Стоимость: 400 опыта
Требования: Воля 45
Действие: 2 Полных Действия
Сотворение: Проверка (-10) Воли
Дистанция: 2 метра х МУ
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: Любой дружеский персонаж, который вас видит и слышит, может получить состояние Берсерка в соответствии с описанием таланта Берсерк. Не требуется никаких бросков — они начинают неистовствовать, как только заклинание сотворено. Это заклинание не действует на животных (они уже звери!).

Говорящий Зверь
Стоимость: 200 опыта
Требования: Воля 40
Действие: Поудействие
Сотворение: Проверка (-10) Воли
Дистанция: На себя
Поддержание: Свободное Действие
Подтип: Концентрация
Эффект: Если вы сотворите это заклинание перед тем, как принять животную форму, вы можете говорить после обращения. Вы также можете применить это заклинание на животное на расстоянии 3 метра х МУ, наделив его в даром речи.

Голос Господина

Вы отдаете команду одному животному для того чтобы оно выполнило ваш приказ.
Стоимость: 300 опыта
Требования: Магический Уровень 3
Действие: Поудействие
Сотворение: Встречная проверка (+0) Воли
Дистанция: 3 метра х МУ
Поддержание: Свободное Действие
Подтип: Атака, Концентрация
Эффект: На его следующий ход вы решаете, какие действия животное должно осуществить и оно выполнит ваши команды.

Когти Ярости

Ваши ногти превращаются в острые как бритва когти и придают вам дикий вид.
Стоимость: 200 опыта
Требования: Сила 40
Действие: Поудействие
Сотворение: Проверка (+10) Воли
Дистанция: На себя
Поддержание: Свободное Действие
Подтип: Концентрация
Эффект: Вы получаете черту Смертоносное Естественное Оружие и входите в состояние таланта Берсерк. Вы не можете что-либо держать в руках во время действия Когтей Ярости, однако можете использовать Захват.

Крылья Сокола

Стоимость: 500 опыта
Требования: Магический Уровень 5
Действие: 2 Полных Действия
Сотворение: Проверка (-20) Воли
Дистанция: На себя
Поддержание: Свободное Действие
Подтип: Концентрация
Эффект: У Вас из спины вырастают крылья, которые достаточно сильны для того чтобы поддерживать вас налету. Вы получаете черту Летающий (4). Более подробную информацию о полетах смотри в Главе 7: Бой. Очевидно, что простой народ, видя, что кто-то обрел соколиные крылья, будет считать, что вы Демон Хаоса и будет реагировать соответствующим образом.

Магический Вопль

Глубоко задерживая дыхание, чародей высвобождает ветра магии, которые поджигает души и взрывает умы всех на своем пути. Сил магической волны достаточно, чтобы подавить умы тех, кого он поражает, в то время как те, кто не убит сходу, с

трудом устоят на ногах и окажутся и ошеломленными.
Стоимость: 300 опыта
Требования: Магический Уровень 3
Действие: Полудействие
Сотворение: Проверка (+0) Воли
Дистанция: 4 метра х МУ
Поддержание: Нет
Подтип: Атака
Эффект:

Магический Вопль		*Магический Снаряд*
Дист: 4м х МУ	Урон: 1d10+2+2xМУ (В)	Бронебойность: 0
Особое: Сокрушающее		

Образ Волка
Стоимость: 300 опыта
Требования: Сила 40
Действие: 2 Полных Действия
Сотворение: Проверка (-10) Воли
Дистанция: На себя
Поддержание: Свободное Действие
Подтип: Концентрация
Эффект: Вы обращаете себя (и все вещи, которые вы несете) в волка. Вы сохраняете Восприятие Интеллект и Волю, а также можете поддерживать данное заклинание. Остальные ваши характеристики заменяются на характеристики волка. Вы не можете говорить или использовать магию в образе волка. Вы можете закончить это заклинание Свободным Действием или Реакцией и принять нормальную форму. Заклинание автоматически прекращается, если вы получаете критический урон.
Характеристики:

РН	СН	Сил	Ст	Лов	Хар
30	0	41	32	40	1

Навыки: Внимательность (+10), Выживание (+10)
Черты: Смертоносное Естественное Оружие, Четвероногий
Оружие: Когти (Рукопашное; 1d10+5 У; Б/б 2).
Здоровье: 10.

Образ Ворона
Стоимость: 200 опыта
Требования: Ловкость 35
Действие: Полное Действие
Сотворение: Проверка (+0) Воли
Дистанция: На себя
Поддержание: Свободное Действие
Подтип: Концентрация
Эффект: Вы обращаете себя (и все вещи, которые вы несете) в ворона. Вы сохраняете Восприятие Интеллект и Волю, а также можете поддерживать данное заклинание. Остальные ваши характеристики заменяются на характеристики ворона. Вы не можете говорить или использовать магию в образе ворона. Вы можете закончить это заклинание Свободным Действием или Реакцией и принять нормальную форму. Заклинание автоматически прекращается, если вы получаете критический урон.
Характеристики:

РН	СН	Сил	Ст	Лов	Хар
38	0	10	10	41	1

Навыки: Внимательность (+20)
Черты: Летающий (8), Размер (2)
Оружие: Когти и Клюв (Рукопашное; 1d10+3 У; Б/б 0; Примитивное [6]).
Здоровье: 6.

Образ Медведя
Стоимость: 400 опыта
Требования: Стойкость 45
Действие: 3 Полных Действия
Сотворение: Проверка (-10) Воли
Дистанция: На себя
Поддержание: Свободное Действие
Подтип: Концентрация
Эффект: Вы обращаете себя (и все вещи, которые вы несете) в медведя. Вы сохраняете Восприятие Интеллект и Волю, а также можете поддерживать данное заклинание. Остальные ваши характеристики заменяются на характеристики медведя. Вы не можете говорить или использовать магию в образе медведя. Вы можете закончить это заклинание Свободным Действием или Реакцией и принять нормальную форму. Заклинание автоматически прекращается, если вы получаете критический урон.
Характеристики:

РН	СН	Сил	Ст	Лов	Хар
33	0	52	47	25	1

Навыки: Внимательность (+10), Выживание (+10)
Черты: Смертоносное Естественное Оружие, Размер (5), Страх (1), Четвероногий
Оружие: Когти (Рукопашное; 1d10+5 У; Б/б 2).
Здоровье: 20.

Сокрушающая Рука
Насыщая свои мышцы с магической силой, чародей обрушивает свой гнев в мощных ударах, которые могут сокрушить камень и сталь.
Стоимость: 300 опыта
Требования: Магический Уровень 4
Действие: Полудействие
Сотворение: Проверка (-10) Воли
Дистанция: 2 метра х МУ
Поддержание: Свободное Действие
Подтип: Концентрация
Эффект: Чародей выбирает союзников в количестве, не превышающем МУ (можно выбирать и самого чародея), в дистанции дейсвтия заклинания. После Сотворения заклинания эти персонажи получают черту Неестественная Сила (Х), где Х соответствует магическому уровню чародея, или увеличивают это значение на 4. Это преимущество пропадает, когда персонаж выходит за радиус действия заклинания.

Успокоить Зверя
Стоимость: 100 опыта
Требования: Восприятие 35
Действие: Полное Действие
Сотворение: Встречная проверка (+0) Воли
Дистанция: 4 метра х МУ
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: Ваш успокаивающий и усыпляющий голос успокаивает одно животное в линии видимости, которое может вас слышать. Вы можете подойти к зверю и прикоснуться к нему не испытывая страха, оно останется спокойным. Если вы его оседлаете, вы можете считать его приручленным в соответствиями с правилами Дрессировки навыка Выживание. Животное остается дружелюбным по отношению к вам на количество часов, равное использованному МУ. Если вы атакуете животное, то чары сразу спадут.

Знание Металла

Знание металла это магия трансмутаций, логики, прикладных знаний, эмпирических исследований и экспериментов. Это знание более известно как алхимия, он основано на манипуляции с Чамомном, Желтый Ветром Магии. Маги этого знания известны как Золотые Маги или Алхимики, они являются одними из наиболее образованных людей Империи. Алхимики часто используют ритуальную магию и их трансмутации — наиболее известные заклинания. С ростом сил, Золотые Маги становятся более консервативными в своих отношениях, предпочитая иметь дело с осязаемыми, прагматичными и измеримыми вещами, а не новомодными идеями. Соответственно этому, их тела становятся все медлительнее и жестче, суставы скрипящими, а кожа грубой, с мозолями золотистого оттенка. Многие старые маги прибегают к приспособлениям для заморозки своих органов.

Закон Золота

Вы обволакиваете волшебный предмет нитями Чамона, подавляя его способности.
Стоимость: 400 опыта
Требования: Интеллект 45
Действие: Полное Действие
Сотворение: Проверка (-20) Воли
Дистанция: 3 метра х МУ
Поддержание: Нет
Подтип: Атака, Концентрация
Эффект: Предмет теряет все свои магические способности на 1d10 раундов.

Закон Логики

Стоимость: 200 опыта
Требования: Интеллект 40
Действие: 1d10 Полных Действий
Сотворение: Проверка (+0) Воли
Дистанция: МУ метров
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: Вы используете магию логики для того чтобы получить помощь при проверке навыка или характеристики. Вы должны сотворить это заклинание до начала проверки, заклинание может помочь вам или вашему союзнику. Случайное время сотворения представляет собой период обдумывание проблемы и сотворение заклинания. Если заклинание сотворено успешно, закон Логики дает бонус +20 при проверке соответствующего навыка или характеристики. Бонус должен быть использован в течение 5 минут после завершения заклинания.

Зачаровать Предмет

Стоимость: 400 опыта
Требования: Магический Уровень 4
Действие: Полное Действие
Сотворение: Проверка (-0) Воли
Дистанция: 1 метр
Поддержание: Нет
Подтип: Атака, Концентрация
Эффект: Вы можете временно зачаровать предмет для того чтобы получить бонус +5 на какую-либо из характеристик обладателя. Функция должна следовать форме. Вы можете зачаровать меч для того чтобы получить бонус к Рукопашному Навыку или зачаровать браслет для получения бонуса к Харизме. Действие чар длится один час, и предмет может носить только один обладатель. Предмет считается магическим. Это заклинание требует прикосновения.

Магический Купол

Чародей ограждает себя и ближайших союзников куполом магической энергии, достаточно большим, чтобы окружить его группу и защитить их от атак. Защитный экран отбивает стрелы, посылая их рикошетом во всех направлениях.
Стоимость: 300 опыта
Требования: Магический Уровень 4
Действие: Полудействие
Сотворение: Проверка (+0) Воли
Дистанция: 2 метра х МУ
Поддержание: Свободное Действие
Подтип: Концентрация
Эффект: Чародей выбирает точку в радиусе действия заклинания и прямой видимости, и создает купол невидимой энергии с центром в этой точке с радиусом, равным половине МУ чародея, с округлением вверх. Каждый союзник (включая чародея), стоящего внутри купола получают Очки Брони, равные МУ на всех частях тела от любой атаки, пришедшей из-за пределов купола. Впрочем, персонажи могут зайти под купол без проблем.

Проба и Ошибка

Вы использовать магию для того чтобы направлять усилия своих союзников.
Стоимость: 300 опыта
Требования: Интеллект 45
Действие: Полное Действие
Сотворение: Проверка (-20) Воли
Дистанция: 2 метра х МУ
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: До начала вашего следующего хода, каждому попавшему под действие заклинания персонажу разрешается перебросить ровно одну проверку или бросок урона. Второй бросок является окончательным.

Проклятие Ржавчины

Стоимость: 200 опыта
Требования: Воля 45
Действие: Полудействие
Сотворение: Проверка (-10) Воли
Дистанция: 2 метра х МУ
Поддержание: Полудействие
Подтип: Атака, Концентрация
Эффект: Вы вызываете ржавчину и коррозию металла на один видимый объект, делая его поврежденным и непригодным к использованию. В случае с броней или укрытием, заклинание наносит им 1d10 урона очкам Брони. Вы можете влиять на объекты с весом 75кг или меньше.

Свинцовая Броня

Стоимость: 300 опыта
Требования: Магический Уровень 3
Действие: Полное Действие
Сотворение: Проверка (-10) Воли
Дистанция: 4 метра х МУ
Поддержание: Свободное Действие
Подтип: Атака, Концентрация
Эффект: Вы изменяете доспехи группе врагов в зоне 5х5 метров, придавая им вес свинца. Пострадавшие получают штраф -10 к Рукопашному и Стрелковому Навыку, а также штраф -20 к Ловкости.

Серебряные Стрелы

Стоимость: 200 опыта
Требования: Магический Уровень 3
Действие: Полудействие
Сотворение: Проверка (+0) Воли
Дистанция: 4 метра х МУ
Поддержание: Нет
Подтип: Атака
Эффект: Вы создаете магические серебряные стрелы. Они

исчезают после того как нанесут вред.

Серебряные Стрелы		*Магический Шквал*
Дист: 4м х МУ	Урон: 1d10+МУ (Р)	Бронебойность: 2
Особое: -		

Статическая Вспышка

С этой силой, чародей разрушает внутреннюю работу близлежащих машин, заклинивания шестерни, выдувные предохранители и силовые муфты. Те, кто полагаются на технологии оказываются лишенными их поддержки и становятся беспомощны.

Стоимость: 300 опыта
Требования: Интеллект 40
Действие: Полудействие
Сотворение: Проверка (+0) Воли
Дистанция: 4 метра х МУ
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: Чародей выбирает точку в радиусе действия заклинания и с прямой видимостью. Заклинание создает Электромагнитное Поле с центром в точке с радиусом в метрах, равным МУ чародея.

Совершите проверку по таблице Эффекты электромагнитного оружия для определения силы эффекта. По мере того как поле медленно рассеивается , сила уменьшается на один шаг тяжести каждый раунд, пока она не становится Несущественным (т.е. результат Большое разрушение становится Малым разрушением на этот раунд, а после перестает оказывать влияние вовсе). Дополнительные атаки с этим свойством не складывают эффект, однако если новый результат выше, чем действующий, примекняется новый эффект.

Стальные Часовые
Интеллект 35
Вы создаете летающие шары, защищающие вас от атак
100

Удар
Воля 40
Атака противника магическим снарядом
100

Проклятие Ржавчины
Воля 45
Вы повреждаете предмет или броню
200

Закон Логики
Интеллект 40
Вы получаете бонус к проверке характеристики или навыка
200

Серебряные Стрелы
МУ 3
Вы выпускаете во врага серебряные стрелы
200

Свинцовая Броня
МУ 3
Вы накладываете штрафы на врага
300

Проба и Ошибка
Интеллект 45
Союзники могут перебросить проверку или бросок урона
300

Трансформация Металла
Ремесло (Оружейник) 2 уровень
Вы изменяете форму металлического предмета
300

Статическая Вспышка
Интеллект 40
Создание электрического поля
300

Магический Купол
МУ4
Создание купола из энергии
300

Зачаровать Предмет
МУ 4
Вы зачаровываете предмет для получения бонусов
400

Трансмутация Разума
Медицина 3 уровня
Вы исцеляете Очки Безумия цели
500

Закон Золота
Интеллект 45
Вы зачаровываете предмет, заглушая его свойства
400

Таблица 6-7: Статическая вспышка

Результат d10	Эффект
1-2	**Несущественное.** Хотя некоторые механические предметы искрят, нет никакого заметного влияния на ближайшие вещи
3-4	**Малое разрушение.** Все попытки взаимодействия с металлическими предметами, и использование любых физических действий во время ношения металлической брони, получают -10 штраф. Скорость любого в металлической броне уменьшается на 1.
5-6	**Крупное разрушение.** Все попытки взаимодействия с металлическими предметами, и использование любых физических действий во время ношения металлической брони, получают -20 штраф. Скорость любого в металлической броне уменьшается на 3. Металлическое оружие получает свойства Хрупкое и Примитивное (8), или уменьшает это свойство на 3.
7-8	**Мертвая зона.** Все металлические предметы увеличивают свой вес вдесятеро, а персонажи, носящие металлический доспех снижуют свою скорость до 1. Металлическое оружие получает свойства Хрупкое и Примитивное (5), или уменьшает это свойство на 6.
9-10	**Длительная Мертвая Зона.** Подобно Мертвой Зоне, однако длится 1d5 раундов, прежде чем ослабнет до Малого Разрушения (а после придет в норму)

Стальные Часовые
Стоимость: 100 опыта
Требования: Интеллект 35
Действие: Полудействие
Сотворение: Проверка (+0) Воли
Дистанция: На себя
Поддержание: Полудействие
Подтип: Концентрация
Эффект: Вы вызываете мерцающие стальные шары, которые вращаются вокруг вашего тела и защитить вас от атак. Считается, что вы имеете оберег со степенью защиты 5xМУ без шанса разряжения.

Трансмутация Разума
Стоимость: 500 опыта
Требования: навык Медицины 3 уровня
Действие: 1 час
Сотворение: Встречная проверка (-20) Воли
Дистанция: 1 метр
Поддержание: Нет
Подтип: Атака, Концентрация
Эффект: Вы трансмутируете больной разум в здоровый, что является весьма опасной задачей. При сотворении этого заклинания вы должны сделать проверку Сотворения. Если вам повезет, цель потеряет 1d10 очков Безумия. Если вы провалите, цель получает 1d10 очков Безумия. Это заклинание требует прикосновения. Вы не можете сотворить на себя трансмутацию нестабильного разума. Это заклинание не действует на животных и пациент не может добровольно провалить проверку Воли.

Трансформация Металла
Стоимость: 300 опыта
Требования: навык Ремесло (Оружейник) уровень 2
Действие: 1 час
Сотворение: Проверка (-20) Воли
Дистанция: 1 метр
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: Вы можете превратить один металлический объект в другой. Это не меняет тип металла, только его форму. Вы можете, к примеру, превратить металлический щит в металлический кувшин. Это заклинание не работает на магические предметы. Качество нового предмета, если необходимо, определяет проверка Сотворения (в соответствии с модификатором качества вещи на странице XXX). Это заклинание требует прикосновения к предмету, который изменяется. При провале проверки первоначальный предмет уничтожается.

Удар
Используя электрическое поле своего собственного тела, чародеи могут направлять сгустки энергии, превращая саму жизненную силу в разрушительную энергию. Гадалки утверждают, что можно многое сказать о состоянии души биомансера в зависимости от цвета и внешнего вида этого заклинания.
Стоимость: 100 опыта
Требования: Воля 40
Действие: Полное Действие
Сотворение: Проверка (+0) Воли
Дистанция: 8метров x МУ
Поддержание: Свободное Действие
Подтип: Атака, Концентрация
Эффект:

Удар		*Магический Залп*
Дист: 8м x МУ	Урон: 1d10+МУ (Э)	Бронебойность: 4
Особое: -		

Знание Небес

Знание Небес это магия неба и звезд, предзнаменований, судьбы и движения небесных тел. Более известное как астромансия, она основана на манипуляции Азир, Синим Ветром Магии. Маги этого знания известны как небесные маги, и они славятся как оракулы, прорицатели, мастера небес и звезд. С ростом сил, небесные маги становятся все более неземными и загадочными. Их глаза начинают светиться синим, а их волосы становятся белыми. Очень медлительные, грациозно движущиеся, Небесные Маги редко куда-то спешат.

Взрывная Волна

Чародей использует свой неестественный контроль над физическим миром, чтобы усилить звук с невероятной силой. От хлопка в ладоши, или топая по полу, или даже крикнув, чародей создает звук, который превращается в мощную ударную волну,разрывая барабанные перепонки и сбивая людей с ног.

Стоимость: 300 опыта
Требования: Воля 50
Действие: Полудействие
Сотворение: Проверка (+0) Воли
Дистанция: На себя
Поддержание: Нет
Подтип: Атака, Концентрация
Эффект: Каждый персонаж в области действия заклинания (за исключением чародея) получает урон ниже. Также его отбрасывает на количество метров, равное МУ чародея.

Взрывная Волна		*Магический Взрыв*
Дист: На себя	Урон: 1d10+МУ (В)	Бронебойность: 0
Особое: Взрывное (МУ)		

Вихрь Рока

Возможно конечным проявлением его мастерства, является данное заклинание. Чародей прорывает разрывает грани двух миров,вызывая мощный вихрь магической энергии. Вокруг вихря законы физического мира отменяются,как хищные силы Хаоса сжирают всё в непосредственной близости. Это заклинание является чрезвычайно опасным,и не только для врагов чародея. Вихрь Рока питает сам себя и может поддерживать свою силу без помощи чародея.

Стоимость: 400 опыта
Требования: Магический Уровень 5
Действие: Полудействие
Сотворение: Проверка (-10) Воли
Дистанция: 2 метра х МУ
Поддержание: Полудействие
Подтип: Атака, Концентрация
Эффект: Чародей выбирает точку в радиусе действия заклинания и прямой видимости, и создает там вихрь энергии с центром в точке с радиусом 2 метра. Каждый персонаж, которого коснется вихрь в конце хода чародея получает урон, описаный ниже.

Вихрь Рока		*Магический Взрыв*
Дист: 2м х МУ	Урон: 2d10+2xМУ (В)	Бронебойность: †
Особое: Взрывное (2), † - текущий радиус Вихря		

Чародей не может добровольно прекратить поддержание этого заклинания и его нельзя рассеять. Вместо этого, в начале каждого хода чародей вынужден его поддерживать, а также он должен сделать (+0) проверку Воли тест со штрафом -5 за каждый метр в текущем радиусе вихря. Если он проходит проверку, он может выполнить одно из следующих действий:

- Увеличить радиус вихря на 1 метр.
- Уменьшить радиус вихря на 1 метр.
- Переместить вихрь на количество метров, не превышающее МУ чародея.

Если чародей проваливает проверку Воли, чтобы сдержать вихрь, или если он не в состоянии сделать проверку в силу других обстоятельств, его радиус увеличивается на один метр и она движется на число метров, равное МУ чародея в случайном направлении (смотрите График Смещения на странице 230).
Если радиус вихря, уменьшается до нуля метров, заклинание прерывается и вихрь исчезает. Если радиус вихря, растет больше, чем МУ чародея, она взрывается, прерывая заклинание, и разрушая вихрь. Чародей пострадает от этого взрыва, независимо от его близости к вихря, так как энергия, из которой он сплетен, возвращается к нему подобно удару плети.

Взрыв Вихря		*Магический Взрыв*
Дист: -	Урон: 2d10+4xМУ (В)	Бронебойность: †
Особое: Взрывное (2xМУ), † - текущий радиус Вихря		

Гибельная Судьба

Вы используете могущественную магию для того чтобы изменить ход судьбы.

Стоимость: 500 опыта
Требования: Магический Уровень 5
Действие: 1 Час
Сотворение: Проверка (-20) Воли
Дистанция: 1 километр
Поддержание: Нет
Подтип: Атака, Концентрация
Эффект: Перед тем как сотворить заклинание, вы должны получить прядь волос или каплю крови намеченной жертвы. Так вы можете попытаться погубить свою жертву. Вы должны быть в радиусе 1 км от цели Гибельной Судьбы для того, чтобы заклятие сработало. Если вы сотворили это заклинание успешно, то ваш оппонент должен пройти очень трудную (-30) проверку Воли или потерять 1 очко Судьбы навсегда. Очки Судьбы не могут быть использованы для перебрасывания результат этой проверки. Персонаж без Очков Судьбы рассматривает это как критический удар с критическим значением +10. Поскольку это заклинание так исключительно, все маги в 5-мильной зоне узнают о нарушении Эфира, причиненном заклинанием. Старейшины Астромансеров учат, что это заклинание предназначено для самых отвратительных врагов.

Звездный Свет

Стоимость: 300 опыта
Требования: Магический Уровень 4
Действие: Полное Действие и Полудействие
Сотворение: Проверка (-10) Воли
Дистанция: 4 метра х МУ
Поддержание: Свободное Действие
Подтип: Концентрация
Эффект: Вы освещаете область светом звезд. Область 5х5 метров пределах дистанции заклинания освещается мягким светом, который открывает все скрытое и потаенное. Тьма (как магическая, так и естественная) расступается, невидимое становится видимым, скрытые или замаскированные персонажи видны, а секретные области (двери, камеры и т.д.) выявляются.

Идеальное Время

Так точны предчувствия прорицателя, что он может предсказать точный момент, когда его противник будет наиболее уязвим. Кроме того, чародей может создать связь со своими союзниками, чтобы они могли стрелять в унисон, не давая времени противнику исправить свою оплошность.

Стоимость: 300 опыта
Требования: Восприятие 55
Действие: Полудействие
Сотворение: Проверка (-10) Магической Чувствительности
Дистанция: 1 метр х МУ
Поддержание: Полудействие
Подтип: Концентрация

Эффект: Во время действия заклинания количество союзников, не превышающее МУ чародея, в пределах дистанции действия заклинания, а также сам чародей, игнорируют эффекты укрытий при стрельбе по целям. Если их атаки попадают по части тела, которая защищена укрытием, бонус за укрытие игнорируется. Союзники теряют этот бонус, если выходят за пределы действия заклинания.

Небесные Крылья

Вы перемещаетесь по воздуху, командуя ветрами.
Стоимость: 400 опыта
Требования: Воля 40
Действие: Полное Действие
Сотворение: Проверка (-10) Воли
Дистанция: На себя
Поддержание: Полудействие
Подтип: Концентрация
Эффект: Вы получаете черту Летающий (6). Более подробную информацию о полете смотрите в Главе 7: Бой. Вы не можете сотворить это заклинание на других.

Несчастье

Изменяя судьбу, чародей фокусирует его внутренний глаз, чтобы убедиться, что его противник терпит все возможные бедствия, которые могли бы обеспечить легкую победу. От неловких неудач в борьбе жизни и смерти, сами вероятности предают цель на каждом шагу.
Стоимость: 300 опыта
Требования: Воля 45
Действие: Полудействие
Сотворение: Встречная проверка (-10) Воли
Дистанция: 8метров х МУ
Поддержание: Свободное Действие
Подтип: Атака, Концентрация
Эффект: Чародей выбирает цель в дистанции воздействия и с линией прямой видимости, которая совершает встречную проверку Воли. Если проверка провалена, несчастья следуют зацелью, куда бы она не пошла. Во время действия этого заклаинания ОБ цели на всех частях тела снижается на половину МУ чародея с округлением вверх. Также оружие противника заклинивает, если он не попадает по цели.

Советы Мастеру: Предсказания

Некоторые заклинания Небесной Магии позволяют чародею видеть видения прошлого и будущего. Поскольку эти заклинания действуют в основном в повествовательной форме, их использование может вызывать трудности; независимо от того, насколько хорошо он готов, Мастер не может быть уверен в том, как события игры будут продолжаться. Мастер может использовать следующие варианты, когда речь идет о использовании этих заклинаний. Полезно сначала определить, что игрок пытается достичь за счет использования заклинания. В зависимости от этого, возможно Мастеру не придется описать видение персонажа в деталях. В некоторых случаях, достаточно предоставить чародею бонус к любым проверкам, для которых его видение является актуальным.

Еще одна трудность исходит от самой природы гаданий. Исследования являются важной частью игры, и нельзя позволять игрокам находить разгадку к ключевой загадке при использовании лишь заклинания. К счастью для Мастера, магия и судьба являются непостоянными и изменчивыми. Мастер может и должен быть расплывчатым в его описании выявленных видений; лица, окружения и другие детали могут быть туманными и неясными. Имея это в виду, Мастер может предоставить достаточно информации, чтобы помочь игроку, не выдав никаких сюжетные деталей. Мастеру также следует помнить, что чародею не обязательно видеть видения, имеющие отношение к своей цели. Тем не менее, Мастера должны позаботиться о том, чтобы игрок получал что-то за счет успешного использования гадания. Любое использование заклинания включает в себя элемент риска, так как видения часто лишены контекста, который может представляет опасность.

В конце концов, Мастер должен рассматривать использование игроками гаданий не как проблему, а как возможность. Мастер имеет полный контроль, в конечном счете, над тем, какую информацию получат игроки. Мастер может предоставить информацию, чтобы держать игроков на правильном пути, или даже ввести новые части сюжета, не делая их приключения значительно проще.

Нить Судьбы

Прикасаясь к персонажу или предмету, чародей видит видения будущего этого субъекта или прошлого. Хотя оно призрачно и пронизано усиками неосязаемого дыма, эти изображения показывают не только то, что было, но то, что еще предстоит.
Стоимость: 500 опыта
Требования: Восприятие 50
Действие: Полное Действие
Сотворение: Проверка (-10) Магической Чувствительности
Дистанция: На себя
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: Видение длится количество секунд, равное удвоенному МУ чародея, и может открывать как прошлое, так и будущее в диапазоне дней не более МУ чародея. Чем больше МУ чародея, тем больше он сможет контролировать видение (по решению Мастера).

Предзнаменования

Вы можете увидеть будущее в ограниченной форме, читая звезды.
Стоимость: 100 опыта
Требования: Восприятие 30
Действие: 1 минута
Сотворение: Проверка (+0) Воли
Дистанция: На себя
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: Когда вы творите Предзнаменование, вы можете попытаться узнать, благоприятным или неблагоприятным для вас будет какое-то деяние. Мастер должен тайно бросить проверку Интеллекта. Если проверка успешна, результат предзнаменования (благоприятное или неблагоприятное) истинен. Если неудачна, результат предзнаменованием является ложным, но вы думаете, что это правда (вот почему это делает Мастер). В любом случае, Мастер также тайно бросает 2d10. Это количество часов, в течение которых знамение остается в силе.

Предвиденье

Одно из самых полезных применений школы Предсказания - это возможность чародею стать свидетелем видений своего будущего. Вглядываясь в то, что скоро произойдет, он может использовать эту информацию, чтобы избежать судьбы.
Стоимость: 400 опыта
Требования: Восприятие 45, Воля 45
Действие: Полное Действие
Сотворение: Проверка (-20) Магической Чувствительности
Дистанция: 2 метра х МУ
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: Чародей получает возможность перебросов в количестве, равное МУ до начала его следующего хода. Во время этого раунда, когда чародей или его союзник в дистанции заклинания совершают проверку или бросок на урон, чародей может потратить один из перебросов, чтобы позволить союзнику перебросить все кубы данного броска. Если чародей убит или имеет статус Бессознательный до начала его следующего хода, все оставшиеся перебросы теряются.

Предостережение

Предвидя намерения своих врагов, чародей слегка изменяет вероятности исхода событий. Чародей спасает своих союзников от получения урона и сбивает с толку его врагов.
Стоимость: 400 опыта
Требования: Восприятие 50
Действие: Полудействие
Сотворение: Проверка (+0) Магической Чувствительности
Дистанция: 1 метра х МУ
Поддержание: Свободное Действие
Подтип: Концентрация
Эффект: Во время действия заклинания количество союзников, не превышающее МУ чародея, а также сам чародей получают бонус ко всем проверкам Избежания в размере удвоенного МУ чародея. Союзники теряют этот бонус, если выходят за пределы действия заклинания.

Предчувствие

Чародей приобретает неестественное шестое чувство. С помощью этого необъяснимого понимания, он знает, как и где его враги будут атаковать, уворачиваясь от ударов с пренебрежительной и пугающей легкостью.
Стоимость: 200 опыта
Требования: Магическая Чувствительность Уровня 1
Действие: Реакция
Сотворение: Проверка (-10) Восприятия
Дистанция: На себя
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: В моменты, когда чародей может совершить проверку Избегания, он вместо этого может попытаться сотворить это заклинание. Если проверка успешна, считается, что он избежал попадания с количеством СтУ в соответствии с данной проверкой на Сотворение.

Сокрушение

Вместо того чтобы использовать свои способности, превращая неодушевленные предметы в оружие, чародей фокусируется непосредственно на противнике, сжимая его в невидимый кулак. Если цель не может отразить нападение, он будет раздавлен. Даже если он выживет, заклинание, тем не менее придавит его на месте огромным весом.

Стоимость: 300 опыта
Требования: Воля 45
Действие: Полудействие
Сотворение: Встречная проверка (+0) Воли
Дистанция: 4 метра х МУ
Поддержание: Нет
Подтип: Атака, Концентрация
Эффект: Чародей выбирает одну цель в дистанции заклинания и прямой видимости, которая совершает встречную проверку Стойкости против этого заклинания. Если цель не сможет противостоять заклинанию, она получает попадание от атаки ниже.

Сокрушение		*Магический Снаряд*
Дист: 4м х МУ	Урон: 1d10+МУ (У)	Бронебойность: 2
Особое: Опутывающее (МУ/2)		

Знание Огня

Знание огня, или пиромансия, как его иногда называют, является самой агрессивной школой магии. Оно основано на манипуляции Акши, Красным Ветром Магии. Маги этого знания известны как Огненные Маги и часто встречаются на поле боя, так как они обладают массой впечатляющих разрушительных заклинаний. С ростом сил, Огненные Маги становятся всё более быстрыми, закаленными и активными. Их волосы и брови становятся огненно-рыжими, а характер вспыльчивым от влияния невидимого ветра. Они быстро обижаются, и также быстро остывают. Огненные Маги часто наносят татуировки на лицо, как символ своего прогресса.

Губительный Пожар

Стоимость: 500 опыта
Требования: Магический Уровень 5
Действие: Полное Действие и Полудействие
Сотворение: Проверка (-20) Воли
Дистанция: 4 метра х МУ
Поддержание: Нет
Подтип: Атака, Концентрация
Эффект: Это самое разрушительное заклинание в арсенале Огненных Магов. При вызове Губительного Пожара, огненный ад охватывает область поражения, и все в этой области в последующие ходы должны сопротивляться заклинанию (проверка Воли) каждый раунд или получить урон снова. Заклинание длится, пока в этом районе не останется живых существ. Поскольку это очень жестокое и мощное заклинание, все маги в радиусе 5-ти миль чувствуют нарушение Эфира, причиненное этим заклинанием. Боевые маги Огненного ордена часто ищут тех, кто использует это заклинание напрасно или же слишком часто.

Губительный Пожар		*Магический Взрыв*
Дист: 4м х МУ	Урон: 1d10+4хМУ (Э)	Бронебойность: 0
Особое: Взрывное (3+МУ), Огненное		

Инферно

Сосредоточив свою силу, чародей зажигает саму атмосферу, окружающую его цель, поставив своего противника в разгар внезапного пожарища.

Стоимость: 500 опыта
Требования: Магический Уровень 5
Действие: Полудействие
Сотворение: Проверка (-10) Воли
Дистанция: 4 метра х МУ
Поддержание: Нет
Подтип: Атака, Концентрация
Эффект:

Инферно		*Магический Взрыв*
Дист: 4м х МУ	Урон: 2d10+3хМУ (Э)	Бронебойность: 0
Особое: Взрывное (МУ), Огненное		

Огненная Форма

Неестественное пламя поглощает все тело чародея. Он облачен в лепестки пламени, который так или иначе не вредит ему, но обжигает окружающих.

Стоимость: 300 опыта
Требования: Магический Уровень 4
Действие: Полудействие
Сотворение: Проверка (-10) Воли
Дистанция: На себя
Поддержание: Полудействие
Подтип: Концентрация
Эффект: Когда это заклинание Сотворено, рукопашные атаки персонажа наносят дополнительный Энергитический урон в размере его МУ и имеют свойство Огненное. В дополнение, в конце хода чародея, если он поддерживает заклинание, он вызывает Магический Взрыв с центром на чародее. Каждый персонаж в зоне действия Взрыва получает попадание, за исключением самого чародея.

Огненная Форма		*Магический Взрыв*
Дист: На себя	Урон: 1d10+МУ (Э)	Бронебойность: 0
Особое: Взрывное (МУ), Огненное		

Огненное Дыхание

Используя свое тело в качестве канала для магической энергии, чародей вытесняет поток пламени из его рта и глаз. Даже его союзники могут найти это зрелище ужасающим, в то время как его враги сгорают в его пламенном дыхании.

Стоимость: 300 опыта
Требования: Магический Уровень 3
Действие: Полудействие
Сотворение: Проверка (+0) Воли
Дистанция: 8 метров х МУ
Поддержание: Нет
Подтип: Атака
Эффект: Когда это заклинание Сотворено, рукопашные атаки персонажа наносят дополнительный Энергитический урон в размере его МУ и имеют свойство Огненное. В дополнение, в конце хода чародея, если он поддерживает заклинание, он вызывает Магический Взрыв с центром на чародее. Каждый персонаж в зоне действия Взрыва получает попадание, за исключением самого чародея.

Огненное Дыхание		*Магический Залп*
Дист: 8м х МУ	Урон: 1d10+2+2хМУ (Э)	Бронебойность: 0
Особое: Огненное		

Огненные Сердца

Вы разжигаете мужество в сердцах своих союзников.
Стоимость: 300 опыта
Требования: Воля 50
Действие: Полное Действие
Сотворение: Проверка (+0) Воли
Дистанция: На себя
Поддержание: Свободное Действие
Подтип: Концентрация
Эффект: Все союзники в радиусе 5 х МУ метров от вас получают бонус +20 к проверкам на Страх и Ужас. Они теряют это преимущество, если они отходят за эту дистанцию или теряют вас из поля зрения.

Огненный Венец

Это заклинание создает величественный венец мерцающего пламени над головой.
Стоимость: 300 опыта
Требования: Магический Уровень 4
Действие: Полное Действие
Сотворение: Проверка (+0) Воли
Дистанция: На себя
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: Оно длится количество минут, равных Магическому Уровню. Пока заклинание длится, вы получаете бонус +20 на все проверки Командования и Запугивания. Кроме того, враги должны пройти проверку Воли для того, чтобы напасть на вас в ближнем бою. Если они потерпят неудачу, то они должны совершить другие действия. Пламенный венец обеспечивает освещение как от Факела и может быть использовано для воспламенения горючих материалов, хотя это и требует выполнения недостойных действий, они нередко используются Огненными Магами для достижения их целей. Обратите внимание, что Огненные Маги не могут навредить сами себе этим заклинанием.

Огненный Щит

Мановением руки чародей окутывает себя стеной пламени в воздухе перед ним. Любой,кто ударит по Пиромансеру должен избежать огненного возмездия, так как пламя вырывается наружу по пути снаряда нападавшего.
Стоимость: 300 опыта
Требования: Ловкость 40
Действие: Полудействие
Сотворение: Проверка (+0) Воли
Дистанция: 8метров х МУ
Поддержание: Свободное Действие
Подтип: Концентрация
Эффект: Когда заклинание успешно сотворено, любой персонаж в дистанции действия заклинания и имеющий прямую видимость до чародея, при нанесении тому атаки немедленно получает Энергитический урон в размере МУ чародея. Количество СтУ этой атаки равняется количеству СтУ при Сотворении этого заклинания, а урон не снижается Броней или БСт.

Огненный Щит		*Магический Снаряд*
Дист: 8м х МУ	Урон: МУ (Э)	Бронебойность: 0
Особое: Огненное		

Прижигание

При тщательном применении его способностей, чародей применяет жар к ране на его собственной плоти или плоти союзника,прижигая поток крови. Эффект весьма болезненный, но, конечно, предпочтительнее кровотечения до смерти. Использование этой силы генерирует сфокусированный жар,не уступающий жару печи.
Стоимость: 300 опыта
Требования: Воля 45
Действие: Полудействие
Сотворение: Проверка (+20) Воли
Дистанция: 1 метр
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: Чародей выбирает себя или иного персонажа, которого он может коснуться. Если цель подвержена Кровотечению, использование этого заклинания прерывает этот эффект.

Расплавленный Луч

Из рук чародея вырывается ослепительный луч горячей энергии. При попадании этого пылающей луча,сталь плавится, а плоть обращается в пепел.
Стоимость: 400 опыта
Требования: Воля 50
Действие: Полудействие
Сотворение: Проверка (+0) Воли
Дистанция: 2 метра х МУ
Поддержание: Нет
Подтип: Атака
Эффект:

Расплавленнй Луч		*Магический Снаряд*
Дист: 2м х МУ	Урон: 1D10+5+3хМУ (Э)	Бронебойность: 2хМУ
Особое: Огненное		

Солнечная Вспышка

Чародей выпускает нову огненной энергии от его тела. По мере того как чародей фокусирует свою силу,пылающая аура срастается вокруг него,становится все ярче и жарче,прежде чем быстро расширяется во всех направлениях. Как затишье на глазах огненного шторма,чародей остается нетронутым,в то время как все вокруг него становится золой и пеплом.
Стоимость: 400 опыта
Требования: Магический Уровень 4
Действие: Полудействие
Сотворение: Проверка (+0) Воли
Дистанция: 8метров х МУ
Поддержание: Нет
Подтип: Атака
Эффект:

Солнечная Вспышка		*Магический Шторм*
Дист: 8м х МУ	Урон: 1d10+2+2xМУ (Э)	Бронебойность: 0
Особое: Огненное		

Спонтанное Возгорание

В одном из чистейших проявлений своей силы,чародей поджигает своих врагов,сжигая их живьем. Кровь цели вскипает и плоть тлеет,и,когда ярости чародея достигает своего апогея,тело цели начинает взрываться в порывах пепла и пламени.
Стоимость: 200 опыта
Требования: Воля 40
Действие: Полудействие
Сотворение: Проверка (+10) Воли
Дистанция: 8метров х МУ
Поддержание: Нет
Подтип: Атака
Эффект:

Спонтанное Возгорание		*Магический Снаряд*
Дист: 8м х МУ	Урон: 1d10+2+2xМУ (Э)	Бронебойность: 0
Особое: Огненное		

Управление Огнем

Используя свой разум,чародей повелевает пламенем поблизости и формирует его по желанию. Пламя танцует под его дудку,

двигаясь по его повелению или тихо затухает по команде своего хозяина.
Стоимость: 100 опыта
Требования: Воля 35
Действие: Полудействие
Сотворение: Проверка (+20) Воли
Дистанция: 4 метра х МУ
Поддержание: Полудействие
Подтип: Атака

Эффект: Чародей выбирает участок пламени в радиусе, не превышающем МУ. Каждый раунд он может либо потушить пламя, а заклинание при этом завершится, либо переместить пламя на количество метров, равное его МУ в пределах горючей поверхности.

Холокост

Чародей зажигает свою душу в разрушительный пожар, который пылает из него во всех направлениях. Говорят, что пламя этой силы сжигает не только плоть, но и души врагов. Чародей при этом рискует испепелить и свою собственную душу в процессе.
Стоимость: 500 опыта
Требования: Магический Уровень 5
Действие: Полное Действие
Сотворение: Проверка (-20) Воли
Дистанция: На себя
Поддержание: Полное Действие
Подтип: Атака, Концентрация
Эффект: Каждый раунд, пока чародей поддерживает Холокост, он призывает магический взрыв с центом на себе. Чародей не получает эффект от заклинания, но каждый раунд, пока он поддерживает заклинание он получает 1d10 +МУ энергетического урона, игнорирующего Броню и Стойкость

Холокост		*Магический Взрыв*
Дист: На себя	Урон: 1d10+МУ (Э)	Бронебойность: 0
Особое: Взрывное (МУ), Огненное, Нереальное Оружие		

Знание Света

Знание Света это магия физического и ментального света. Это знания об истине, мудрости, светлых силах и живительной энергии, построенные на манипулирование Хишем, Белым Ветром Магии. Маги этого знания известны как Иерофанты или Светлые Маги. Они мудрые философы, могучие целители и бесстрашные демоноборцы.

С ростом сил у Магов, они начинают отличаться бесстрастным интеллектуализмом и скудным остроумием, а не юмором. Кожа и волосы у них пиявочного цвета, редкие и подчас полупрозрачные, в то время как глаза практически молочно-белы или имеющие золотистое свечение. Большинство из них проводит свободное время за чтением или за унылым созерцании.

Взгляд Истины

Стоимость: 300 опыта
Требования: Магический Уровень 3
Действие: Полное Действие
Сотворение: Проверка (+0) Воли
Дистанция: На себя
Поддержание: Свободное Действие
Подтип: Концентрация
Эффект: Ваши глаза сияют светом истины. Вы можете видеть сквозь иллюзии, магическую и природную тьму, невидимость и маскировку на расстоянии 5 метров х МУ. Все скрывающиеся персонажи становятся видны.

Вспышка

Стоимость: 100 опыта
Требования: Воля 35
Действие: Полудействие
Сотворение: Встречная проверка (+0) Воли
Дистанция: 4 метра х МУ
Поддержание: Нет
Подтип: Атака, Концентрация
Эффект: Вы создаете вспышку света, которая ослепляет всех в зоне поражения. Эффект сопоставим с эффектом взрыва Световой Гранаты (страница XXX).

Духовное Очищение

Используя скверну в душе своей цели, подобно топливу, чародей зажигает пламя, сжигая испорченную душу цели.
Стоимость: 200 опыта
Требования: Магический Уровень 3
Действие: Полудействие
Сотворение: Встречная проверка (-10) Воли
Дистанция: 4 метра х МУ
Поддержание: Нет
Подтип: Атака, Концентрация
Эффект: Чародей выбирает цель в дистанции воздействия и с линией прямой видимости, которая совершает встречную проверку Воли. Если чародей выигрывает в проверке, цель получает 1 единицу энергетического урона за каждую СтУ, плюс дополнительно урон в размере бонуса очков Скверны цели, игнорирующий Броню и Стойкость.

Изгнание

Произнося слова изгнания, чародей опирается на свою веру и протягивает руку, чтобы перерезать нити, удерживающие демона в реальном мире.
Стоимость: 400 опыта
Требования: Магический Уровень 4
Действие: Полное Действие
Сотворение: Проверка (-20) Воли
Дистанция: 4 метра х МУ
Поддержание: Нет
Подтип: Атака, Концентрация
Эффект: Чародей выбирает цель в дистанции воздействия

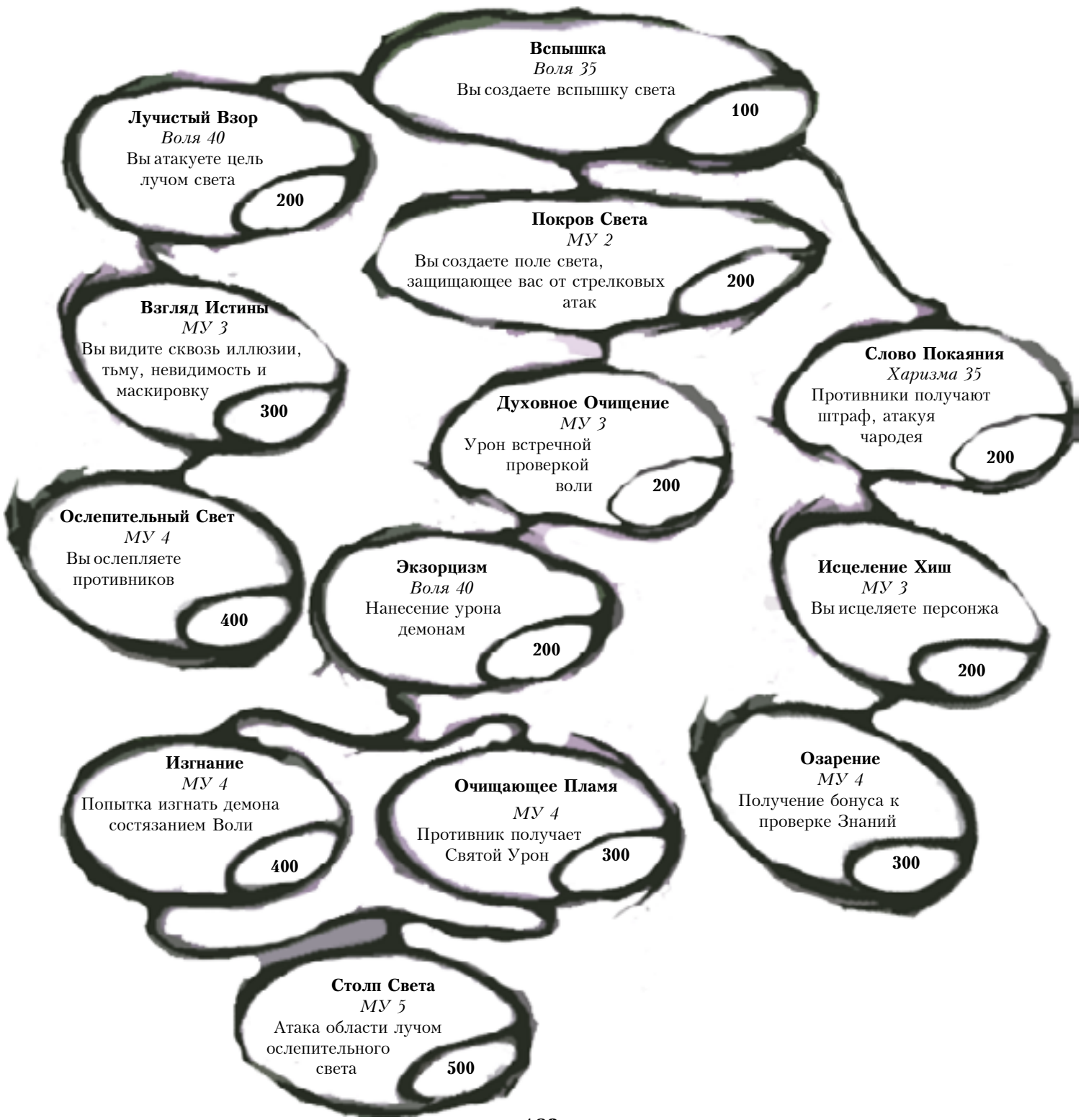
и с линией прямой видимости, которая должна обладать чертой Магическая Нестабильность. Цель должна немедленно совершить проверку Воли со штрафом -5 за каждую СтУ при Сотворении. Цель получает 1 единицу Энергитического урона за каждую СтН при провале данной проверки, с игнорированием Стойкости и Брони. Если цели наносится урон, равный или превышающий оставшееся здоровье, она немедленно изгоняется из реального мира.

Исцеление Хиш

Стоимость: 200 опыта
Требования: Магический Уровень 3
Действие: Полное Действие
Сотворение: Проверка (-10) Воли
Дистанция: 1 метр
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: Ваше целительное прикосновение исцеляет раненных на количество очков Здоровья, равное МУ. Вы также можете исцелить себя. Заклинание требует много сил и не может применяться на одном персонаже чаще чем раз в 12 часов, равно как и прочие заклинания исцеления. Не исцеляет критический урон.

Лучистый Взор

Ваш взгляд фокусируется в мощный луч,направленный на одну цель.
Стоимость: 200 опыта
Требования: Воля 40
Действие: Полное Действие



Сотворение: Проверка (+0) Воли
Дистанция: 3 метра х МУ
Поддержание: Нет
Подтип: Атака, Концентрация
Эффект:

Очищающее Пламя		*Магический Снаряд*
Дист: 3м х МУ	Урон: 1d10+МУ (Э)	Бронебойность: 3
Особое: Огненное, Освященное, Рассеивающееся		

Озарение

Вы открываете свой разум для того чтобы впустить в себя Хиш и для того чтобы светоч мудрости осветил досадные умственные задачи.
Стоимость: 300 опыта
Требования: Магический Уровень 4
Действие: 1 минута
Сотворение: Проверка (-10) Воли
Дистанция: На себя
Поддержание: Нет
Подтип: Атака, Концентрация
Эффект: По окончании заклинания, вы можете сделать одну проверку имеющегося навыка Знания с бонусом +30. Заклинание нельзя использовать чаще, чем раз в сутки.

Ослепительный Свет

Стоимость: 400 опыта
Требования: Магический Уровень 4
Действие: Полное Действие
Сотворение: Проверка (-0) Воли
Дистанция: 4 метра х МУ
Поддержание: Нет
Подтип: Атака, Концентрация
Эффект: Вы создаете взрыв лучезарного света в радиусе видимости, ослепляя всёх в радиусе 3 клеток. Пострадавшие должны сделать проверку Ловкости, при провале они слепнут на МУ раундов.

Очищающее Пламя

Чародей испускает его чистоту в большом потоке святого пламени. Лазурные костры горят жарче, чем любой обычный костер, пылая праведностью. Еретики и Демоны не могут надеяться противостоять пламени очищения.
Стоимость: 300 опыта
Требования: Магический Уровень 4
Действие: Полудействие
Сотворение: Проверка (+0) Воли
Дистанция: 2 метра х МУ
Поддержание: Нет
Подтип: Атака, Концентрация
Эффект: Когда персонаж поджигает этим заклинанием, урон от огня считается имеющим свойство Освященное.

Очищающее Пламя		*Магический Снаряд*
Дист: 2м х МУ	Урон: 1d10+МУ+ББол (Э)	Бронебойность: 0
Особое: Огненное, Освященное, Рассеивающееся		

Покров Света

Вы окружаете себя полем света, которое защищает вас от дистанционных атак.
Стоимость: 200 опыта
Требования: Магический Уровень 2
Действие: Полудействие
Сотворение: Проверка (-10) Воли
Дистанция: На себя
Поддержание: Полудействие
Подтип: Концентрация
Эффект: Считается, что вы обладаете оберегом от стрелковых атак со степенью защиты 5хМУ без шанса разряжения. Любая попытка спрятаться во время действия заклинания будет неудачна.

Слово Покаяния

Голос чародея невероятно властен, он буквально пронизывает душу тех, кто его слышит, заставляя врагов съеживаться от боли и ужаса. Его слова настолько могучи, что демоны и еретики приходят в замешательство от одной мысли об атаке по чародею.
Стоимость: 200 опыта
Требования: Харизма 35
Действие: Полудействие
Сотворение: Проверка (-10) Воли
Дистанция: 4 метра х МУ
Поддержание: Полудействие
Подтип: Концентрация
Эффект: Когда заклинание сотворено, любой персонаж в дистанции заклинания, если он собирается атаковать чародея, должен произвести проверку (+0) Воли, или получить штраф -5 за каждую СтН при проверке на атаку.

Столп Света

Стоимость: 500 опыта
Требования: Магический Уровень 5
Действие: Полное Действие
Сотворение: Проверка (-20) Воли
Дистанция: 4 метра х МУ
Поддержание: Нет
Подтип: Атака, Концентрация
Эффект: Вы сосредотачиваете и концентрируете энергию Хиш в смертельный столп пылающего света любом месте в пределах видимости. Те, по кому попала атака, должны успешно пройти проверку Ловкости или пострадать от последствий заклинания Ослепительный Свет. Поскольку это очень мощное заклинание, все маги на расстоянии 5-миль узнают о нарушении Эфира и о том, что причиной этого является это заклинание. Любое применение этого заклинания, кроме как для демоноборства, глубоко осуждается Высшими Иерофантами Ордена Света.

Столп Света		*Магический Взрыв*
Дист: 4м х МУ	Урон: 1d10+МУ (Э)	Бронебойность: 3
Особое: Взрывное (3), Огненное, Освященное, Рассеивающееся		

Экзорцизм

Многие чародеи, которые следуют по пути Демонологии знают, что лучшее оружие против Демона - вера и магические силы. Используя особый ритуал с магическими силами, чародей готовится изгнать демона.
Стоимость: 200 опыта
Требования: Воля 40
Действие: Полное Действие
Сотворение: Проверка (-10) Воли
Дистанция: 2 метра х МУ
Поддержание: Полудействие
Подтип: Атака, Концентрация
Эффект: Чародей выбирает одиночную цель с чертой Демонический, которая совершает встречную проверку Воли. Если чародей побеждает, он наносит урон, равный его текущему магическому уровню, умноженному на количество СтУ от этой проверки.

Знание Смерти

Знание Смерти это магия мора, увядания и течения времени. Оно основано на манипуляции с Шаир, Фиолетовым Ветером Магии. Магистры этого знания известны как Аметистовые Магистры и их справедливо опасаются. Хотя зачастую их путают с некромантами, Аметистовые Магистры принципиально отличаются от них. Они изучают природный конец всех вещей, в то время как некроманты пытаются победить смерть темной магией, упиваясь силой и наращивая власть, в то время как Аметистовые Магистры становятся тихими, но не менее зловещими. Дыхание могил следует за ними, и даже самое толстые становятся худыми; однако они сохраняют мрачное остроумие и уважение к жизни.

Быстрый Уход

Стоимость: 200 опыта
Требования: Воля 40
Действие: Полудействие
Сотворение: Встречная проверка (+0) Воли
Дистанция: 1 метр
Поддержание: Нет
Подтип: Атака
Эффект: Вы должны иметь свободную руку и совершить ей Стандартную рукопашную Атаку, при успехе ваше прикосновение может убивать персонажей, имеющих критический урон. Это заклинание работает на монстров, животных и даже на персонажей игроков. Персонаж, на которого воздействует заклинание, может не сопротивляться воздействию заклинания, в этом случае он может добровольно провалить проверку Воли и не будет необходимости совершать Рукопашную атаку. Души уходят таким образом, что обретают иммунитет к таким заклинаниям как Последние Слова, но все еще сохраняется риск некромантического воскрешения.

Ветер Смерти

Стоимость: 500 опыта
Требования: Магический Уровень 5
Действие: Полное Действие
Сотворение: Проверка (-20) Воли
Дистанция: 4 метра х МУ
Поддержание: Нет
Подтип: Атака, Концентрация
Эффект: Вы вызываете смертельный ветер Шаир в любое место в пределах видимости, со свойством Взрыв (5). Оказавшиеся в этой зоне живые существа теряют 2d10 единиц Здоровья, независимо от Бонуса Стойкости или доспеха. Из-за катастрофического природы этого заклинания, все заклинатели на расстоянии 5-миль знают о нарушении эфира, причиненного заклинанием. Лорды Аметистового ордена придумали множество жестоких и необычных наказаний для тех, кто использует это заклинание напрасно или же слишком часто.

Видение Мертвых

Стоимость: 100 опыта
Требования: Восприятие 35
Действие: Полное Действие
Сотворение: Проверка (+0) Воли
Дистанция: 4 метра х МУ
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: На 1 час Вы можете видеть духов и души, которые обычно невидимы для невооруженного глаза. Когда живые существа умирают — вы можете видеть как их души покидают свои тела.

Врата Смерти

Ваша власть над смертью такова, что вы можете ненадолго отсрочить неизбежное.

Стоимость: 400 опыта
Требования: Магический Уровень 4
Действие: Полное Действие
Сотворение: Проверка (-20) Воли
Дистанция: 3 метра х МУ
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: Действие Врат Смерти длится 6 х МУ раундов и влияет на вас и всех ваших союзников на расстоянии 24 ярдов (12 клеток). Убитые во время действия заклинания получают отсрочку от гибели и действуют с половиной своей инициативы (округление вниз). Как только действие заклинания прекращается, смерть призывает их к себе.

Кража Жизни

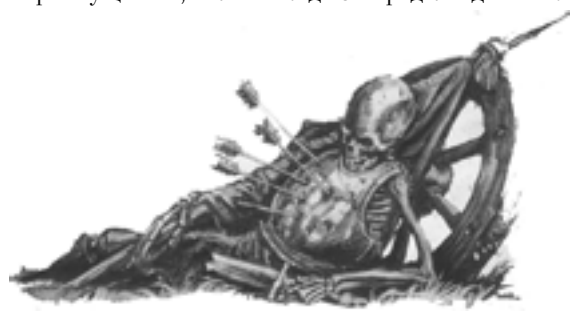
Вы высасываете жизнь из врага в пределах видимости и используйте ее для того чтобы исцелиться.
Стоимость: 300 опыта
Требования: Магический Уровень 3
Действие: Полудействие
Сотворение: Встречная проверка (-10) Воли
Дистанция: 2 метра х МУ
Поддержание: Нет
Подтип: Атака, Концентрация
Эффект: Цель получает 1d10 Разрывающего урона, независимо от Бонуса Стойкости или доспеха. Вы исцеляете столько очков Здоровья, сколько отняли. Если у Вас уже полное Здоровье, то вы не получите больше (хотя цель по-прежнему получает урон). Заклинание не действует на демонов и нежить.

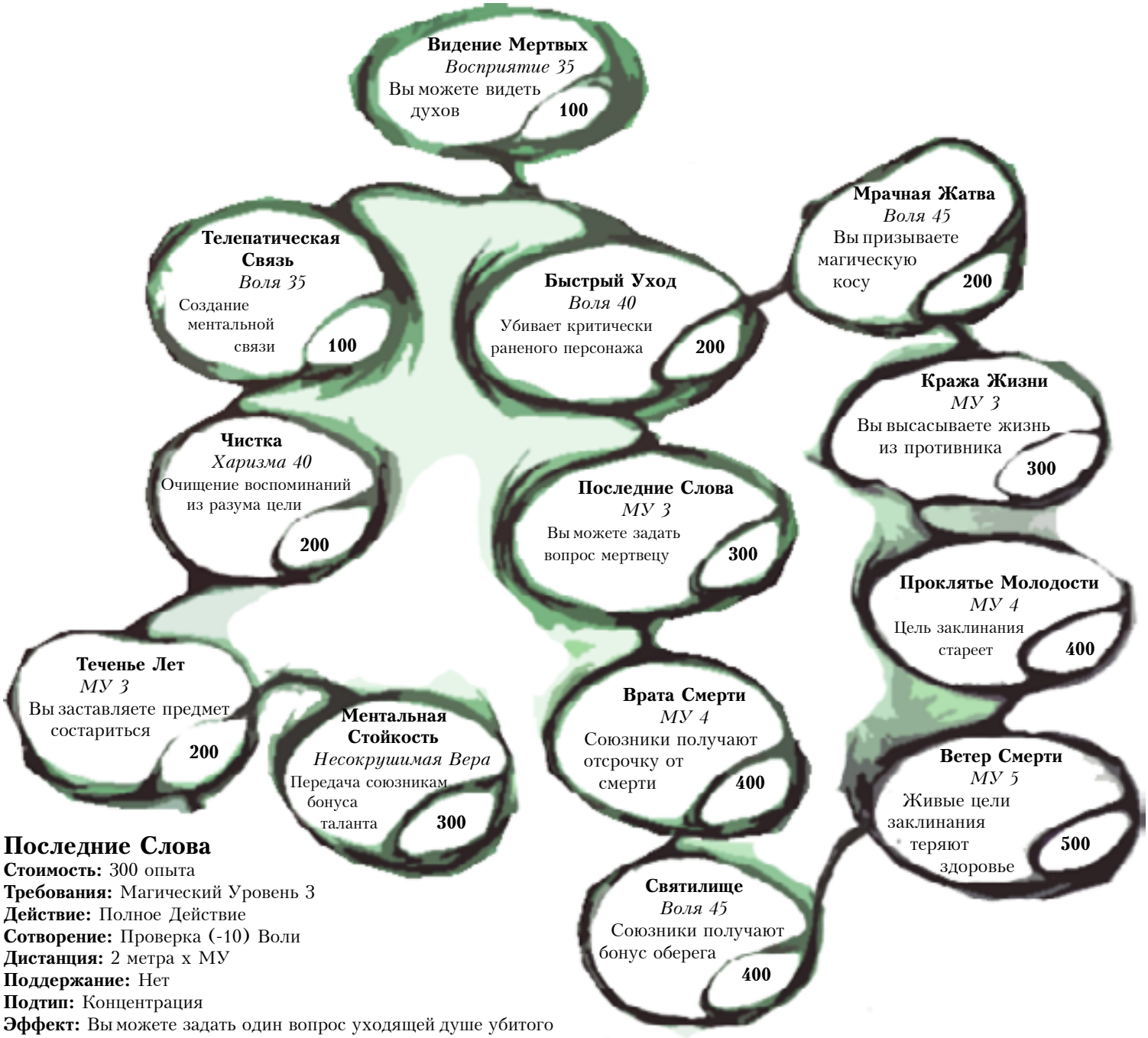
Мрачная Жатва

Стоимость: 200 опыта
Требования: Воля 45
Действие: Поудействие
Сотворение: Проверка (+0) Воли
Дистанция: На себя
Поддержание: Полудействие
Подтип: Концентрация
Эффект: Коса из аметистовой энергии материализуется рядом с Вами. Она считается двуручным оружием, которым вы умеете владеть, со следующим профилем: Рукопашное, 1d10+5 Р, Б/6 З, Сбалансированное, Магическое.

Ментальная Стойкость

Используя безграничный потенциал магии, чародей усиливает способности своих союзников, обеспечивая защиту от стрессов боевых действий и ужасов мира.
Стоимость: 300 опыта
Требования: Талант Несокрушимая Вера
Действие: Полудействие
Сотворение: Проверка (-10) Воли
Дистанция: 1 метр х МУ
Поддержание: Свободное Действие
Подтип: Концентрация
Эффект: Во время действия заклинания, союзники в количестве, не превышающем МУ чародея в радиусе действия заклинания считаются имеющими талант Несокрушимая Вера. Союзники теряют данное преимущество, если покидают пределы действия заклинания.





Последние Слова

Стоимость: 300 опыта
Требования: Магический Уровень 3
Действие: Полное Действие
Сотворение: Проверка (-10) Воли
Дистанция: 2 метра х МУ
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: Вы можете задать один вопрос уходящей душе убитого персонажа в пределах видимости. Это должно быть сделано в течение 1 минуты (6 раундов) после смерти персонажа, иначе душа отойдет в царство Морра. Душа не обязана отвечать правдиво (или вообще отвечать, если уж на то пошло). Заклинание не может быть наложено на существ без души, таких как демоны и нежить.

Проклятье Молодости

Стоимость: 400 опыта
Требования: Магический Уровень 4
Действие: Полное Действие
Сотворение: Встречная проверка (-10) Воли
Дистанция: 2 метра х МУ
Поддержание: Нет
Подтип: Атака, Концентрация
Эффект: Сотворяется на одного персонажа на расстоянии видимости, после чего он стареет в считанные секунды. Цель должна навсегда потерять потерять 1d10 от своих характеристик Силы, Стойкости и Ловкости. Заклинание действует на живых, но не влияет на демонов и нежить. Кроме того, она не влияет на предметы и природные материалы, такие как продукты питания, растения, кожу и т.д.

Святилище

Чародей призывает барьер святой энергии, отталкивающий демонов и отводящий удары еретиков
Стоимость: 400 Опыта
Требования: Воля 45
Действие: Полное Действие
Сотворение: Проверка (+0) Воли
Дистанция: На себя
Поддержание: Полудействие
Подтип: Концентрация
Эффект: Чародей выбирает союзников в количестве, не превышающем МУ (можно выбирать и самого чародея), в дистанции 4 метра х МУ. Во врмя действия заклинания каждый выбранный персонаж получает оберег со степенью защиты 5хМУ без шанса разрядиться. В дополнение, Демоны должы совершаь проверку (+0) Воли, чтобы двигаться в направлении выбранного персонажа.

Телепатическая Связь

В этом, самом простом и чистейшим выражением его способностей,телепат устанавливает психическое подключение

к человеку, связывая их разум и позволяя ему получать или передавать мысли. Когда скрытность имеет важное значение, такое молчаливое общение является идеальным.
Стоимость: 100 опыта
Требования: Воля 35
Действие: Полудействие
Сотворение: Встречная проверка (-10) Воли
Дистанция: 8метров х МУ
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: Чародей выбирает одиночную цель в радиусе действия заклинания и имеющую линию видимости, которая совершает встречную проверку Воли. Если проверка провалена, чародей может прочитать мысли цели или отправить ей мысленное послание.

• ***Попытка чтения:*** Чародей читает мысли цели, в то время как Мастер должен определить природу получаемой информации. Большее число СтУ при сотворении позволяет получить больше информации. Чем больший МУ использован, тем более защищенную информацию может получить чародей.

• ***Попытка отправки сообщения:*** Чародей отправляет сообщение своей цели, как будто она только что услышала то, что он произнес вслух. Сообщение не может быть более чем в 5 х МУ секунд. Если цель этого заклинания знает о том, что чародей пытается сделать, он может добровольно провалить встречную проверку Воли, считая, как на броске 100.

Теченье Лет
Стоимость: 200 опыта
Требования: Магический Уровень 3
Действие: Поудействие
Сотворение: Проверка (-10) Воли
Дистанция: На себя
Поддержание: Свободное Действие
Подтип: Атака, Концентрация
Эффект: Вы должны иметь свободную руку и совершить ей Стандартную рукопашную Атаку, при успехе ваше прикосновение заставляет один не магический предмет с Весом 75кг или менее состариться и разложиться. Предметы плохого или обычного качества превращаются в пыль. Предметы хорошего качества становятся плохими, а превосходного — обычного качества.

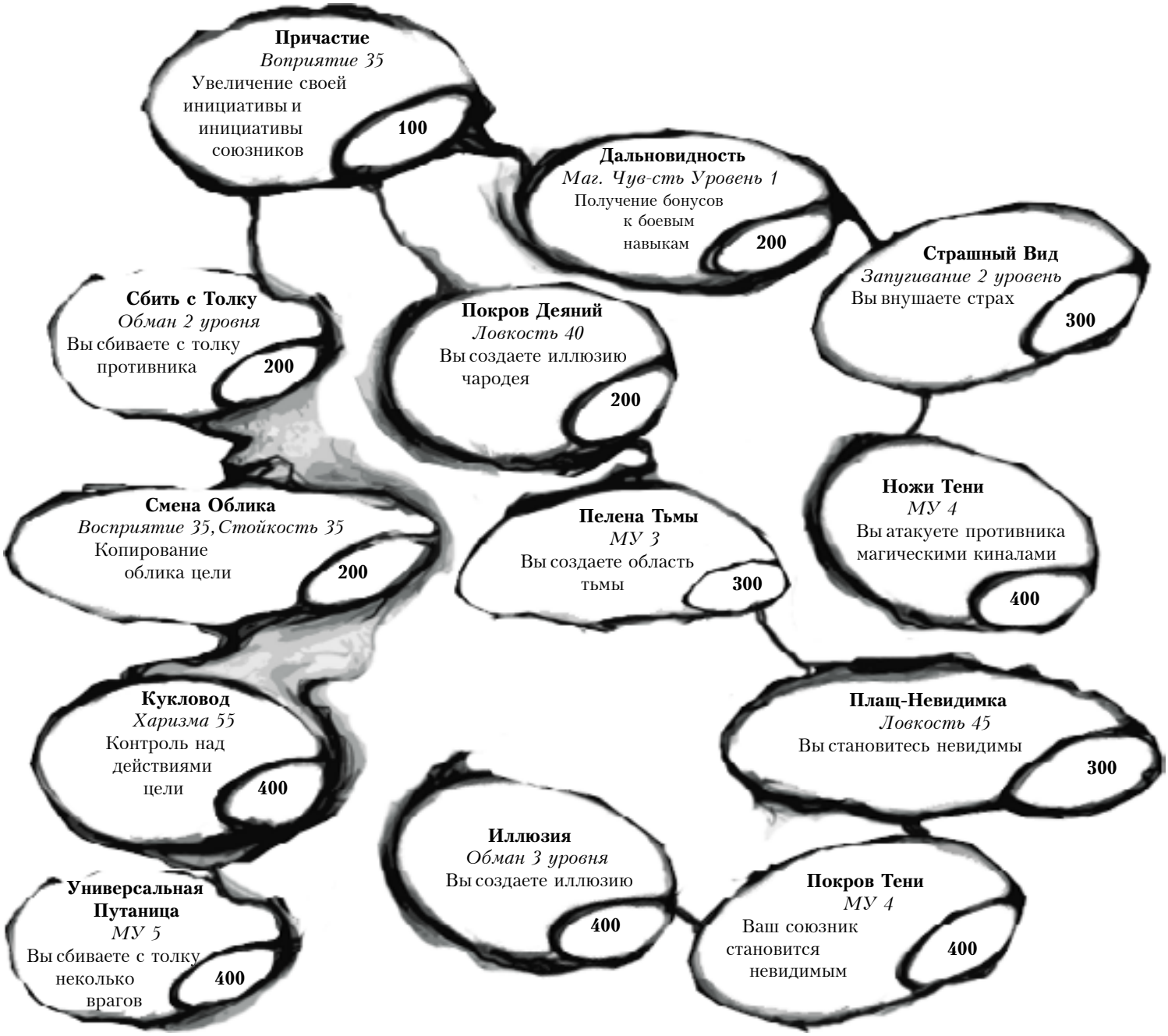
Чистка
С мастерством хирурга, чародей открывает ум его цели и вырезает прочь воспоминания, удаляя их навсегда. Это заклинание имеет огромную полезность для работы инквизиции, в частности тех, кто желает работать скрытно.
Стоимость: 200 опыта
Требования: Харизма 40
Действие: Полное Действие
Сотворение: Встречная проверка (+0) Воли
Дистанция: 2 метра х МУ
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: Чародей выбирает одиночного врага в радиусе действия заклинания и имеющего линию видимости, который совершает встречну проверку Воли. Если она провалена, чародей может стереть воспоминание о недавнем событии из разума цели. Чародей может удалить воспоминания,о событиях, произошедших не более Му часов назад и продолжительностью не более 10хМУ минут. Противник получает провал в памяти и не сможет вспомнить, что происходило в это время.

Знание Теней
Знание Тени это магия сокрытия, иллюзии, морока, а иногда и незримой смерти. Оно основано на манипуляции с Углом, Серым Ветром Магии. Маги этого знания известны как серые маги и они очень скрытны. Они настолько скрытны и хитры, что их истинные чувства и помыслы редко известны. Серых Магов иногда называют иллюзионистами или мастерами обмана. С ростом сил, они приобретают загадочный облик и волчий взгляд. Проворные, жилистые и худые, с длинными седыми волосами — они начинают казаться жуликоватыми, но со свирепым взглядом сырых глаз. Даже с этими чертами, мирянам трудно описать сильного Мага Теней, ведь кажется, что их лица становятся расплывчатыми и нечеткими. Некоторые утверждают, что они слегка изменяются для того чтобы соответствовать окружающей обстановке, но это кажется слишком надуманным даже для Высших Магистров.

Дальновидность
Чародей видит краткие нечеткие вспышки в его ближайшем будущем, которые он может использовать, чтобы направлять союзников против его врагов. Хотя проблески короткие, такие предсказания могут стоить жизни бою.
Стоимость: 200 опыта
Требования: Магическая Чувствительность Уровня 1
Действие: Полудействие
Сотворение: Проверка (+0) Магической Чувствительности
Дистанция: 1 метр х МУ
Поддержание: Полудействие
Подтип: Концентрация
Эффект: Во время действия заклинания количество союзников, не превышающее МУ чародея, а также сам чародей в дистанции дейсвтия заклинания получают бонус к проверкам их Рукопашного и Стрелкового Навыка в размере удвоенного МУ чародея. Союзники теряют этот бонус, если выходят за пределы действия заклинания.

Иллюзия
Стоимость: 400 опыта
Требования: навык Обман 3 уровня
Действие: Полное Действие и Полудействие
Сотворение: Проверка (-20) Воли
Дистанция: 3 метра х МУ
Поддержание: Полудействие
Подтип: Концентрация
Эффект: Вы создаете иллюзию в любом месте размером 5х5, являющуюся практически идеальной моделью реальности в отношение зрения, слуха и обоняния. Вы можете сделать так, что эта площадь будет выглядеть реально во всем. Для поддержания заклинания вы должны в начале своего раунда пройти проверку Воли. Кроме того, вы не можете творить любые другие заклинания, иначе иллюзия исчезнет немедленно. Зрители могут пройти проверку Интеллекта для того чтобы видеть сквозь иллюзию, если подозревают о её наличии и понимают, что это трюк. Точный эффект иллюзии определяет Мастер, для этого ему следует руководствоваться принципами здравого смысла.

Кукловод
Апогеем управления над разумом противника является данное заклинание, когда чародей полностью подавляет волю своей цели, запирая её прочь в темном углу собственного разума и принимая полный контроль над телом. После восстановления их разума, подвергнутые этому заклинанию часто страдают приступами незащищенности, никогда больше не обретая уверенность, что совершаемые ими действия являются их собственными.
Стоимость: 400 опыта
Требования: Харизма 55
Действие: Полное Действие



Сотворение: Встречная проверка (-10) Воли
Дистанция: 4 метра х МУ
Поддержание: Особое
Подтип: Концентрация
Эффект: Чародей выбирает одиночную цель в радиусе действия заклинания и имеющую линию видимости, а также имеющую здоровье, не превышающее троекратное значение МУ чародея, которая совершает встречную проверку Воли. Если цель провалила проверку, чародей будет ей управлять подобно марионетке. Во время действия заклинания, чародей сможет распределять свои действия между собой и целью. Подчиненная цель будет использовать собюственные характеристики и вооружение, однако получает штраф -10 из-за сопротивления контролю. Если в любой момент чародей заставляет выполнить цель откровенно суицидальное задание, цель может попытаться совершить встречную проверку (+0) Воли, чтобы попытаться освободиться от заклинания. Кроме того, заклинание прерывается, как только цель выходит за пределы действия заклинания.

Ножи Тени

Вы создаете несколько магических кинжалов, летящих точно в цель.
Стоимость: 400 опыта
Требования: Магический Уровень 4
Действие: Полудействие
Сотворение: Проверка (+0) Воли
Дистанция: 4 метра х МУ
Поддержание: Нет
Подтип: Атака
Эффект: Теневая природа кинжалов означает, что они игнорируют любой не магический доспех при нанесении урона.

Ножи Тени		*Магический Залп*
Дист: 4м х МУ	Урон: 1d10+МУ (Р)	Бронебойность: особое
Особое: -		

Пелена Тьмы

Стоимость: 300 опыта
Требования: Магический Уровень 3
Действие: Полудействие
Сотворение: Проверка (-10) Воли

Дистанция: 4 метра х МУ
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: Вы заполняете область 5х5 метров непроглядной тьмой в любом месте в пределах видимости, которая держится МУ раундов. Оказавшиеся в области ничего не видят, даже имея ночное зрение. Попавший под эффект пелены тьмы может предпринимать только одно Полудействие каждый раунд, если он пройдет успешно проверку Воли в начале своей очереди.

Плащ-Невидимка

Вы облекаете себя магией и исчезаете из поля зрения.
Стоимость: 300 опыта
Требования: Ловкость 45
Действие: Полное Действие
Сотворение: Проверка (-20) Воли
Дистанция: На себя
Поддержание: Полудействие
Подтип: Концентрация
Эффект: В то время как вы невидимы, на вас не могут быть направлены дистанционные атаки, включая магические. При любых рукопашных атаках вы получите бонус +20 к Рукопашному Навыку. Любой в пределах 2 метров от вас может пройти трудную (-20) проверку Восприятия для того чтобы обнаружить вас не визуальными чувствами. Если проверка успешно пройдена, вы можете быть атакованы, но нападавшие получают штраф -30 к Рукопашному или Стрелковому Навыку. Вы не можете сотворить это заклинание на других.

Покров Деяний

Стоимость: 200 опыта
Требования: Ловкость 40
Действие: Полудействие
Сотворение: Проверка (+0) Воли
Дистанция: На себя
Поддержание: Свободное Действие
Подтип: Концентрация
Эффект: Это заклинание позволяет совершать любые действия, в то время как кажется, что вы делаете нечто что-то совершенно другое. Кажется, что Вы именно там, где вы находитесь, но вы занимаетесь другой деятельностью. Например, для всех может казаться, что вы читаете книги, когда вы на самом деле вы бьете кому-то морду. Если ваши действия влияют на кого-то другого (атаки, заклинания, карманное воровство и тому подобное), потерпевший имеет право провести проверку Интеллекта для того чтобы видеть сквозь иллюзию. Если сотворение успешно, покров деяний также маскирует сотворение заклинаний.

Покров Тени

Вызывая помутнение во вражеских умах, чародей скрывает своих союзников от чувств своих врагов. Хотя глаза и другие органы чувств обнаруживают их как обычно, их разум не воспринимает их, за исключением незначительного искажения в своем видении.
Стоимость: 400 опыта
Требования: Магический Уровень 4
Действие: Полудействие
Сотворение: Проверка (-10) Воли
Дистанция: 4 метра х МУ
Поддержание: Свободное Действие
Подтип: Концентрация
Эффект: Чародей выбирает одиночную цель в радиусе действия заклинания и имеющую линию видимости (это может быть и сам чародей). Во время действия заклинания, цель считается имеющей навык Скрытность 1 уровня, а также получает бонус +5хМУ чародея к проверкам Скрытности. Также все стрелковые атаки по цели заклинания получают штраф -5хМУ чародея. Если цель покидает радиус действия заклинания, оно прерывается и цель теряет данные бонусы.

Причастие

Чародей устанавливает духовные скрепы с его союзниками, позволяя им они действовать согласованно, эффективнее сражаясь со своими противниками.
Стоимость: 100 опыта
Требования: Восприятие 35
Действие: Полное Действие
Сотворение: Проверка (+10) Воли
Дистанция: 4 метра х МУ
Поддержание: Свободное Действие
Подтип: Концентрация
Эффект: Чародей выбирает союзников в количестве, не превышающем МУ в дистанции заклинания. Когда заклинание сотворено, чародей и выбранные союзники получают +2 к инициативе. Данное заклинание может изменить уже имеющийся порядок инициативы.

Сбить с Толку

Стоимость: 200 опыта
Требования: навык Обман 2 уровня
Действие: Полудействие
Сотворение: Встречная проверка (+0) Воли
Дистанция: 2 метра х МУ
Поддержание: Полудействие
Подтип: Атака, Концентрация
Эффект: Вы можете сотворить это заклинание на любого персонажа или существо. Противник будет недоумевать МУ раундов. Растерянный персонаж должен бросить d100 и обратиться к следующей таблице для того чтобы определить, что он будет делать, пока не прекратится действие заклинания:

Таблица 6-8: Сбить с толку

Результат d10	Действие
1-2	**Озадаченный:** Вы можете использовать только Полудействие каждый раунд.
3-4	**Замотанный:** Выбежите в случайном направлении.
5-6	**Атака!:** Вы беспрестанно атакуете ближайшего персонажа, будь то друг или враг. Если ближайший персонаж вне пределов досягаемости, Вы должны подбежать к нему, так быстро, насколько это возможно, и вступить с ним в рукопашный бой (или стреляйте в него, если это возможно).
7-8	**Ничего не делать:** Недоумевающий персонаж не может предпринимать действия или уклоняться.
9-10	**Головокружение:** Недоумевающий персонаж считается беспомощным.

Смена Облика

Могущественные биомансеры способны изменить живое тело по своей воле с большим изяществом. А величайшие из них могут формировать тело настолько превосходно, что скульптор позавидовал бы им.
Стоимость: 200 опыта
Требования: Восприятие 35, Стойкость 35
Действие: Полное Действие
Сотворение: Проверка (+10) Воли
Дистанция: 1 метр
Поддержание: Полудействие
Подтип: Концентрация
Эффект: Чародей выбирает себя или иную органическую цель, которую он может коснуться. Цель заклинания изменяет своё тело по усмотрению чародея на время действия заклинания. Количество и точность изменений зависят от используемого МУ. Ниже приведены основополагающие принципы, какими может

руководствоваться Мастер.

- **МУ 1–3:** Чародей может изменить малейшие изменения в форму и цвет плоти, чтобы исказить внешний вид цели. Он не имеет прямого контроля над тем, что получится в конечном результате.
- **МУ 4–6:** Чародей может изменить тело, волосы, глаза, а также любые другие физические особенности. Он может выбрать, каким образом они будут изменены, но он не столь искусен, чтобы создавать точную копию кого-либо.
- **МУ 7–9:** Чародей может изменить любую физическую особенность цели и создавать копию другого человека. Тем не менее, чародей должен знать как выглядит тот, внешность кого он хочет воссоздать.
- **МУ 10+:** Чародей может сформировать свою цель, точно имитируя другого человека. Кроме того, он может использовать заклинание, чтоб для изменения цели в форму, которая больше не является человеческой.

Все проверки, чтобы определить истинную идентичность цели получают штраф штраф в размере 5 х МУ в течение всего срока действия заклинания. Изменение внешности остается на цели до тех пор, пока чародей поддерживает заклинание, вне зависимости от удаленности цели от чародея.

Страшный Вид

Стоимость: 300 опыта
Требования: навык Запугивание 2 уровня
Действие: Полудействие
Сотворение: Проверка (+0) Воли
Дистанция: На себя
Поддержание: Полудействие
Подтип: Концентрация
Эффект: Вы делаете себя похожим на ужасное существо из настоящих кошмаров. Вы получаете черту Страх (МУ/2-1, округление вверх, до минимума в 1).

Универсальная Путаница

Стоимость: 400 опыта
Требования: МУ 5
Действие: Полудействие
Сотворение: Проверка (-20) Воли
Дистанция: 2 метра х МУ
Поддержание: Нет
Подтип: Атака, Концентрация
Эффект: Это более мощная версия заклинания Сбить с Толку, предназначенная для влияния на множество объектов. Все цели в радиусе двух метров от точки применения заклинания должны пройти проверку Воли, или пострадать от эффекта заклинания Сбить с Толку.

Тёмные Знания

Хотя большинство тайной магии питается от одного из ветров магии, существует два вида магии, которые манипулируют всеми восемью ветрами сразу. Это Высшая магия или Кхайш, это магия в ее чистом и неразбавленном виде. Ею владеют лишь Высшие Эльфы Ультуана, и они используют её регулярно. Темная магия или Дхар, это волшебство в самой основной и извращенной форме. Если Кхайш это восемь цветов в гармонии, то Дхар является восемью цветами в диссонансе. Это магия уничтожения, доминирования и разрушения природы.

Темные Знания магии основаны на манипуляции с Дхар. Они есть область зла и отчаянных людей, желающих рисковать своей жизнью и душой для достижения власти. Есть два основных типа Темного Знания: магия хаоса и некромантия. Как и тайные знания, они имеют связь с навыками. Сотворение заклинаний Темных Знаний идет по обычным правилам с двумя важными исключениями:

- Вы должны иметь талант Темная Магия, и вы должны его использовать. Эти заклинания требуют темную магию для функционирования.
- Использование Дхар подвергает вас дополнительным рискам. Если вы выбросили дубль при проверке сотворения, бросьте 1d100 для определении действия побочных эффектов, в дополнение к обычному результату. Смотрите Таблицу 7-6: Побочные эффекты для того чтобы узнать, что судьба припасла для вас.

Побочные эффекты

Здесь описаны действия различных побочных эффектов. Вы можете получить каждый побочный эффект многократно и они накапливаются. К примеру, если вы дважды получаете отвращение к свету, вы получаете штраф -20 к Воле и Харизме находясь на открытой местности в дневное время. Мастер несет ответственность за определение деталей каждого побочного эффекта (то, какую аллергию вы получили, какое приобрели уродовство, и тому подобное):

- **Аллергия:** У вас появляется аллергия на крайнем распространенный материал, такой как кожа или мех. При контакте с ним, вы получаете штраф -10 к Рукопашному и Стрелковому Навыкам, а также к Ловкости. Если вы приобрели этот побочный эффект не один раз, то вы либо получите новую аллергию или существующая аллергия становится более тяжелой.
- **Отвращение:** В вас развивается отвращение к обычным элементам повседневной жизни, таким как свет, вода или плач младенцев. Когда вы находитесь рядом с отвратительной вещью, вы получаете штраф -10 к Воле и Харизме. Если вы приобрели этот побочный эффект не один раз, вы либо получите новое отвращение или существующее отвращение станет более тяжелым.
- **Трупный Вид:** Вы выглядите как труп. Сначала вы просто бледнеете, и у вас возникают мешки вокруг глаз, но в итоге вы становитесь неотличимым от настоящего трупа. Вы получаете штраф-10 к Харизме при любом социальном взаимодействии, но получаете бонус +10 к проверкам Запугивания.
- **Истощение:** Вы навсегда теряете 1d10 Стойкости.
- **Уродство:** Вы получаете уродливую отметину на случайную часть вашего тела. Это может быть почти все что угодно: от неприглядной язвенно-чешуйчатой кожи до клоков шерсти. Если вы не можете скрыть уродство, вы получаете штраф -10 к Харизме при социальном взаимодействии.
- **Аура Отвращения:** Ваша аура так сильно источает злобу, что дети и животные отказываются идти рядом с вами и вы получаете штраф-10 к Харизме при социальном взаимодействии.
- **Безумие:** Вы получаете 1к10 очков Безумия.
- **Пагуба:** Ваше тело охваченной хаотической энергией и у вас развиваются мутации. Вы должны совершить бросок по Таблице 11-1: Пагуб (смотри в Главе 11: Бестиарий).

- **Немощность:** Вы становитесь склонным к периодическим приступам дрожи. В начале любой стрессовой ситуации (боевой, словесной перебранке и других), вы должны пройти проверку Воли, иначе вы страдаете от приступа, который длится 1d10 раундов. В это время вы получаете штрафы -10 к Ловкости, Интеллекту, Воле и Харизме, и вы можете использовать лишь Полудействие каждый раунд.

- **Зловоние:** Вы источаете наиболее неприятные запахи. За каждый выпавший результат этого эффекта вам придется применять 1 вид духов для маскировки зловония в течение дня. К примеру, если вы получите зловоние три раза, вы должны использовать три вида духов в день для того чтобы скрыть запах. Когда запах заметен, вы получаете штраф -10 к Харизме при социальном взаимодействии.

- **Слабость:** вы навсегда теряете 1d10 Силы.

Таблица 6-10: Побочные эффекты

Результат d100 Хаос	Результат d100 Некромантия	Эффект
01-05	01-10	Аллергия
06-15	11-20	Отвращение
-	21-35	Трупный Вид
16-25	36-45	Истощение
46-40	46-50	Уродство
41-50	51-60	Аура Отвращения
51-65	61-70	Безумие
66-70	-	Мутация
71-80	71-80	Немощность
81-90	81-90	Зловоние
91-100	91-100	Слабость

Темная магия

Описание: вы знаете, как управлять дхаром (черной магией) и усиливать свои заклинания. Использование темной магии увеличивает ваши силы, но оно очень опасно. Когда выприменяете заклинания, вы можете использовать энергию дхара, чтобы усилить его. Совершая проверку Сотворения, вы совершаете два броска и выбираете наименьший, однако для определения наступления магических проявлений считаются оба броска. Если проверка совершается с Прорывом, необходимо совершить два броска по таблице Проявлений, добавляя соответствующие модификаторы, и применить оба результата. Для применения заклинаний темных знаний вы обязаны использовать темную магию. Подробно о колдовстве рассказано в седьмой главе.

Знания Хаоса

Знания Хаоса это магия искажения, уничтожения, искушения и распада. Она основана на манипуляциях с Дхар, и также известна как темная магия. Практикующие магию Хаоса известны под многими именами: колдуны, чародеи, ведьмаки, ведьмы и сектанты — лишь некоторые из их наименований. Как и все последователи Хаоса, эти маги являются врагами цивилизации и всего, что стоит за нею. Они стремятся к свержению Империи и всех народов Старого Света и их видение будущего состоит из тьмы, крови и бесконечных изменений.

Принятие Скверны

Практика Знаний Хаоса и вызов демонов оставляют неизгладимое пятно на чародея. Персонаж, который использует свою полную силу или совершает прорыв, следовательно, открывает себя еще больше, в то время как тот, кто контролирует эти силы, сводит к минимуму порчу на его душе. Каждый раз, когда чародей успешно сотворяет заклинание из Знаний Хаоса на неограниченном уровне, он получает 1 очко Скверны, а при прорыве - количество очков Скверны, равное используемому МУ. Получение очков Скверны происходит после оработки эффектов заклинания.

Адский Взгляд

Чародей открывает свою душу силам извне,его глаза отражают темное видение Царства Хаоса. У свидетелей этого зрелища душа пылает темным огнем.

Стоимость: 200 опыта
Требования: 15 очков Скверны, Воля 45
Действие: Полудействие
Сотворение: Проверка (-10) Воли
Дистанция: 2 метра х МУ
Поддержание: Нет
Подтип: Атака, Концентрация
Эффект: Это заклинание действует на всех персонажей в дистанции действия и при наличии прямой видимости, как союзников, так и противников, если у них нет черты Демонический. Каждый попавший под воздействие персонаж должен совершить всречную проверку (+0) Воли. Проваливший проверку персонаж получает энергитический урон в размере МУ чародея плюс бонус Скверны, игнорирующий броню и стойкость, а также получает обчки Безумия и Скверны, в количестве, равном МУ чародея.

Видение Мук

Управление человеческми разумом на самом деле является очень тонкой наукой,и при должном опыте им легко манипулировать. Чародей затрагивает психику его цели и разрывает его связь с реальностью.

Стоимость: 200 опыта
Требования: Харизма 40
Действие: Полудействие
Сотворение: Встречная проверка (+0) Воли
Дистанция: 4 метра х МУ
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: Чародей выбирает одиночную цель в радиусе действия заклинания и имеющую линию видимости, которая совершает встречную проверку Воли. Если проверка провалена, цель совершает проверку по таблице Галлюцинации на странице 146, и немедленно применяет этот эффект. Эффект длиться в течение числа раундов, равного половине МУ чародея, с округлением вверх.

Вторжение

Не довольствуясь просто вызовом Демонов в реальность, чародей использует свои силы, чтобы подчинить их и использовать в своих темных целях.

Стоимость: 100 опыта
Требования: Воля 45
Действие: Полное Действие
Сотворение: Проверка (-10) Воли
Дистанция: На себя
Поддержание: Свободое Действие
Подтип: Концентрация
Эффект: До тех пор, пока это заклинание действует, чародей получает бонус к Демоническому Мастерству (страница 59) +10xМУ.

Дар Хаоса

Стоимость: 200 опыта
Требования: 15+ Очков Скверны
Действие: Полное Действие
Сотворение: Проверка (+10) Воли
Дистанция: На себя
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: Вы просите помощи у избранного вами темного бога Хаоса. Вы получаете бонус +10 к Рукопашному Навыку, Стойкости, Воле или Харизме на 3 x БСкверны раундов.

Жертва

Чародей использует плоть и кровь вольной или невольной жертвы, чтобы питать его темные силы. Будет ли это убийством или просто вскрытием вен, но жертва взывает к Хаосу, обращая внимание Демонов и укрепляя чудовищные способности чародея.

Стоимость: 100 опыта
Требования: МУ 4
Действие: Полудействие
Сотворение: Проверка (+10) Воли
Дистанция: На себя
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: Это заклинание может быь использовано только если чародей нанес урон цели (даже себе) с начала прошлого раунда. Если проверка Сотворения совершена успешно, чародей

Призыв Демонов

Некоторые заклинания Пагубной Демонологии позволяют призывать Демонов. Обычно для этого требуется проведения ритуала, получающего бонусы от использования определенных заклинаний. Вызывателем не обязательно должен являться чародей, однако имеющие доступ к магическим силам несомненно более подходящие кандидатуры для данных ритуалов. Сами формы и виды ритуалов могут быт ьвесьма разнообразны, так как демоны могут требовать индивидуальных даров и обрядов, чтобы удовлетворить свои желания. Есть лишь две общие черты для всех ритуалов: душа призывателя всегда черна, а риск самого проведения ритуала - велик: вызвать демона, и его контролировать - это две большие разницы.

Изучение Ритуала

Все ритуалы являются уникальными, хотя многие из них имеют определенные качества или схожие аспекты. Перед тем, как персонаж может попытаться вызвать демона, он должен изучить ритуал или разработать собственный. Есть множество способов, которыми персонаж может получить знания о демоническогм ритуале, такие как изучение запретных фолиантов, обучение у опытного колдуна, или заключая сделку с Демоном.

Независимо от того, каким образом будет изучен ритуал, процесс его изучения должен быть довольно сложен, а также это может стать важным событием в кампании, с большой долей отыгрыша. Ритуал необходим для того чтобы вызвать либо конкретного Демона, в случае с Высшими демонами или Демоническими Принцами, или определенного типа Демонов, в случае Малых Демонов. Для каждого типа демона, которого необходимо призвать, вызывателю придется изучить еще один ритуал, или изменить существующий ритуал, основанный на его собственных знаниях и экспериментах. В любом случае, процесс должен включать в себя ролевой отыгрыш и, по меньшей мере, одну проверку Запретного Знания (Демонология).

Сотворение Ритуала

Подробности в ритуалах призыва сильно различаются, и могут включать в себя извилистые заклинания, галлюциногены, человеческие жертвы, кровопускания, разнузданный праздник, темные артефакты, и многое другое. Специфика ритуала остается на усмотрение Мастера и игрока, но почти всегда должны требовать какую-то материальную составляющую, такую как кровь, жертву, свечи, или нечестивую реликвию. Приобретая необходимые предметы для ритуала может создать увлекательную задачу, либо просто проведя првоерку Снабжения.

Проведение ритуала требует проверку (-60) Запретного Знания (Демонология). В дополнение к использованию заклинаний, сложность проверки может быть изменена на основании качества используемого реквизита, количества помощников или сектантов, помогающих в проведении, времени, затраченном на подготовку ритуала, силы Демона, или любые другие факторы. Если призыватель знает истинное имя Демона, он получает бонус +30 к проверке. Ритуал должен может длиться от часа и до нескольких дней, в зависимости от характера и силы Демона и самого ритуала. Мастер может изменить затраченное время, в зависимости от количества СтУ при проверке.

Если призыватель преуспел в проверке Запретного Знания (Демонология), он вызывает Демона. В зависимости от ритуала, это может иметь форму появления демона сквозь прорыв в завесе между реальным миром и Царством Хаоса, либо захватом демоном плоти жертвы, либо одного из участников ритуала.

Любой персонаж, который участвует в (или даже стал свидетелем) ритуала должен набирать очки Скверны, как описано на странице 289.

Проверка Демонического Мастерства

Вызвав Демона не обязательно означает, что вызыватель сможет его контролировать. После появления демона, призывающий должен преуспеть в проверке Демонического Мастерства для того, чтобы контролировать его. В противном случае, Демон свободен действовать, как он пожелает, что, скорее всего, означает что тот нападет на слугу. Проверка Демонического Мастерства это встречная проверка Воли против Демона.

Базовая трудность для этой проверки (-30), так как Демоны не желают служить смертным. Если призыватель имеет покровителя среди Богов Хаоса, он получает бонус +10 к проверке. Если персонаж знает Истинное Имя демона, он получает бонус +30. Мастер может дать дополнительные бонусы в зависимости от обстоятельств ритуала, как описано выше (и учитывая черту Демона - Губительное Присутствие).

Если призыватель выигрывает в проверке, демон обязан служить ему в течение одного часа за одну СтУ. В конце этого времени, призывающий может попытаться пройти еще одно испытание Демонического Мастерства. Если в любой момент Демону приказано действовать против своей природы, необходима проверка (-30) Демонического Мастерства.

Одержимость

Для большинства чародеев, возможность даемонами хаоса овладевать их телами является их самым большим страхом, потому они должны бороться каждый раз, когда они используют свои неестественные силы. Для некоторых, однако, это просто другой путь к власти. Уверенный в своей силе воли чародей позволяет малым демонам временно войти в его плоть, наполняя его с нечестивой силой и стойкостью.

Стоимость: 200 опыта
Требования: 20 очков Скверны
Действие: Полное Действие
Сотворение: Проверка (-10) Воли
Дистанция: На себя
Поддержание: Свободное Действие
Подтип: Концентрация

Эффект: Когда заклинание сотворено, чародей получает черты Демонический (X) и Неестественная Сила (X), где X - половина его МУ, а также черту Смертоносное естественное Оружие. В дополнение, чародей должен каждый раунд, пока поддерживается заклинание, проходить проверку (+0) Воли, или стать Берсерком (как описано в таланте Берсерк на странице 127). Во время действия состояния Берсерка персонаж должен поддерживать это заклинание (в качестве исключения, в то время как прочие заклинания по-прежнему нельзя сотворять и поддерживать во время действия состояния Берсерка).

Магическое Проявление: В результате использования этого заклинания Магическим Проявлением является обращение на чародея внимания куда более сильного демона, по выбору Мастера. Чародей должен провести встречную проверку Воли против демона, иначе окажется одержим (страница 69).

Подчинение

Демонстрируя превосходство своего разума, телепат ниспровергает волю его врагов и заставляет их действовать против их желания. Немногие магические способности боятся столь же сильно.

Стоимость: 200 опыта
Требования: Воля 50
Действие: Полное Действие
Сотворение: Встречная проверка (+0) Воли
Дистанция: 2 метра х МУ
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: Чародей выбирает противников в количестве, не превышающем половину (с округлением вверх) МУ в дистанции заклинания и имеющих прямую видимость, кто будет совершать встречную проверку Воли. Каждая цель, которая провалила проверку, должна исполнять простую команду, которую отдает чародей. Например: «Убегай», «Падай», «Атакуй товарища». Если команда предполагает явно суицидальный акт, цель получает бонус +20 к встречной проверке Воли. В любом случае, эта команда будет выполняться только в одном раунде. Нежить имеет иммунитет к эффектам подчинения.

Призыв

Опираясь на его магические способности, чародей ослабляет завесу реальности и царства Хаоса, проложив путь его нечестивым обитателям.

Стоимость: 50 опыта
Требования: Воля 35
Действие: Полное Действие
Сотворение: Проверка (+0) Воли
Дистанция: На себя
Поддержание: Свободное Действие
Подтип: Концентрация
Эффект: До тех пор, пока сила поддерживается, чародей получает бонус +10хМУ к проверкам Запретного Знания (Демонология) при вызове Демонов.

Призыв Малого Демона

Стоимость: 400 опыта
Требования: навык Запретные Знания (Демонология) 3 уровня
Действие: 2 Полных Действия
Сотворение: Проверка (+0) Воли
Дистанция: 2 метра х МУ
Поддержание: Полудействие
Подтип: Концентрация
Эффект: Вы призываете одного Малого Демона, который появляется в любом пустом месте на расстоянии действия заклинания. За каждые 2 СтУ при проверке Сотворения после первой вы можете призвать дополнительного Малого Демона.

Прикосновение Хаоса

Стоимость: 300 опыта
Требования: 30+ очков Скверны
Действие: Полудействие
Сотворение: Встречная проверка (-10) Воли
Дистанция: 1 метр
Поддержание: Нет
Подтип: Атака, Концентрация
Эффект: Вы должны иметь свободную руку и совершить ей Стандартную рукопашную Атаку, при успехе ваше прикосновение проводит в тело цели чистую энергию Хаоса, заставляя её мутировать и изменяться. Если цель провалила проверку Воли, вы должны сделать бросок по Таблице 11-1: Мутации Хаоса. Мутация проявляется практически мгновенно и остается навсегда. При получении мутации, цель должна пройти проверку Воли или быть Оглушенной на 1 раунд из-за внезапного изменения. Нежить невосприимчива к прикосновению Хаоса.

Проклятая Земля

Чародей приоткрывает завесу между реальным миром и обителью потусторонних сил. Эта область проклятой земли помогает Демонам поддерживать свою власть в реальном мире, а чародеям - сотворять заклинания. Те, кто находятся на проклятой земле чувствуют отвращение и ужас, вызванные от неестественным присутствием.

Стоимость: 100 опыта
Требования: Воля 40
Действие: Полное Действие
Сотворение: Проверка (-10) Воли
Дистанция: 1 метр х МУ
Поддержание: Свободное Действие
Подтип: Концентрация
Эффект: Чародей выбирает область земли с радиусом в метрах, равным МУ/2 с округлением вверх. Пока заклинание действует, все Демоны, которые стоят в этой области увеличивают свое значение черты Демонический на половину МУ и получают +5хМУ к проверкам на Магическую Нестабильность. В дополнение, заклинания, использованные на проклятой земле получают бонус +10 к проверке Сотворения и требуют броска по таблице Магических Проявлений (страница 196). Те, кто находится на Проклятой Земле могут испытывать тревогу или иные чувства, на усмотрение Мастера (таблица Магических Проявлений на странице 137).

Разлагающая Завеса

Стоимость: 400 опыта
Требования: Магический Уровень 5
Действие: Полное Действие
Сотворение: Проверка (+0) Воли
Дистанция: 4 метра х МУ
Поддержание: Полудействие
Подтип: Атака
Эффект: Вы создаете мерзкое облако разложения в любом месте в пределах действия заклинания со свойством Взрывное (2). Пострадавшие должны пройти проверку Воли или получить 1 Энергитического урона, не уменьшаемого Бонусом Стойкости или доспехом. Раненый продолжает терять 1 очко Здоровья в раунд до успешной проверки Воли. Те, кто потерял более 1 очка Здоровья, должны пройти проверку Стойкости или начать мутировать. Не прошедшие проверку, получают мутацию Хаоса согласно Таблице 11-1: Мутации Хаоса.

Темное Пламя

Используя скверну в своей душе, чародей вызывает столб темного пламени. Проклятое пламя выжигает души его врагов, оскверняя их и обрекая на вечные муки.

Стоимость: 100 опыта
Требования: 10 очков Скверны
Действие: Полудействие
Сотворение: Проверка (+0) Воли
Дистанция: 2 метра х МУ
Поддержание: Нет
Подтип: Атака, Концентрация
Эффект: Любой персонаж, получивший урон от Темного Пламени должен пройти проверку (+30) Воли, или получить 1 Очко Скверны за каждую СтН.

Темное Пламя		*Магический Снаряд*
Дист: 2м х МУ	Урон: 1d10+МУ+БСкверны (Э)	Бронебойность: БСкверны
Особое: Огненное, Рассеивающееся		

Знание Некромантии

Знания некромантии это магия смерти. В отличие от Аметистовой магии, некромантии является неестественным искусством. Оно основано на манипуляции с Дхар и включает в себя увеличение продолжительности жизни и борьбу со смертью в нарушение естественного порядка вещей. Некроманты часто пользуются ритуальной магией и наиболее печально известными заклинаниями этого типа. Они широко порицаемы и вынуждены заниматься своим колдовским искусством в тайне. Они должны быть на шаг впереди крестовый походов, священников, рыцарей-храмовников и охотников на ведьм. Некромантия строго запрещена в Империи и никого из её последователей не ждет пощады.

Принятие Безумия

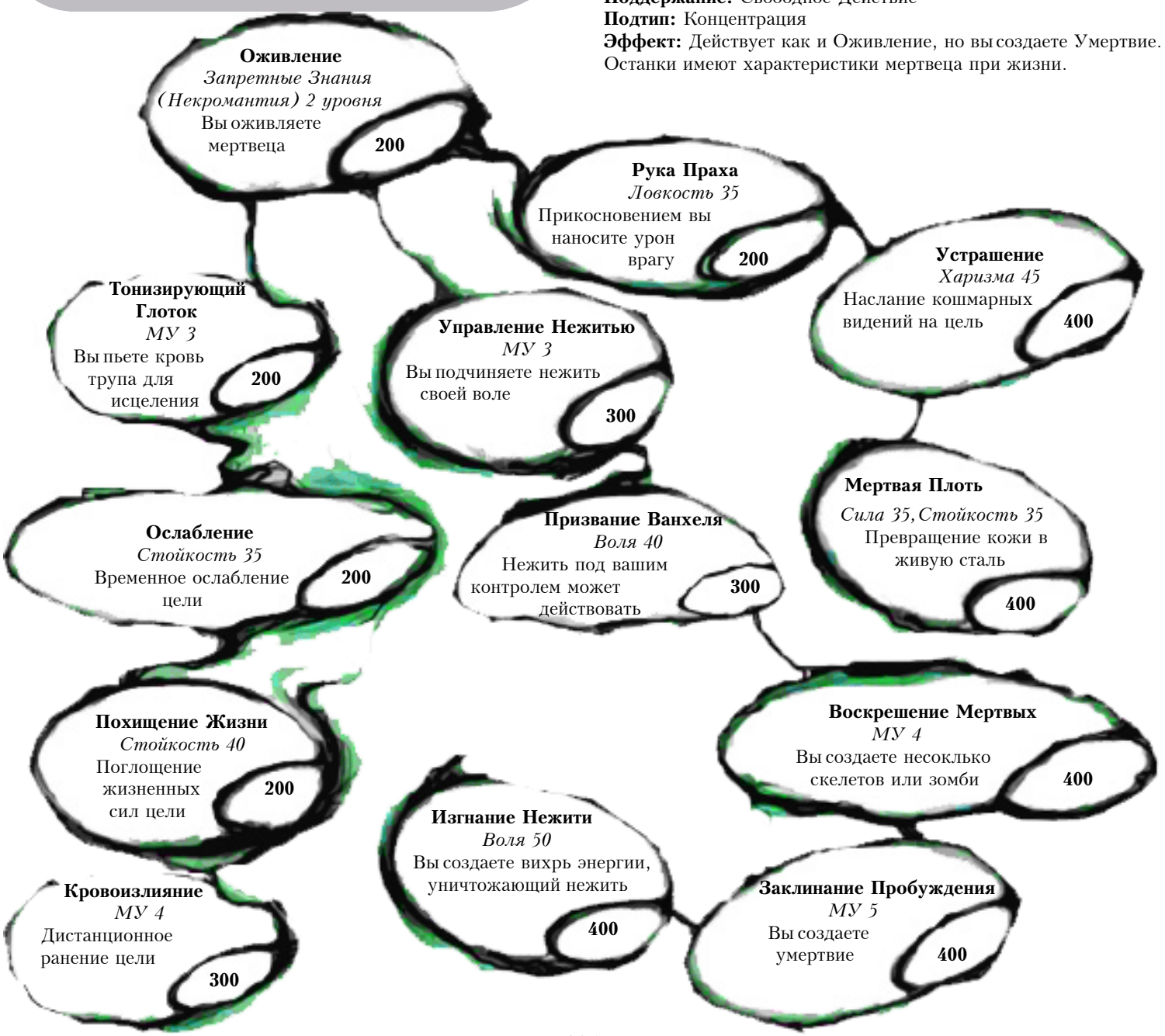
Практика Знаний Некромантии и вызов нежити оставляют неизгладимое пятно на чародея. Персонаж, который использует свою полную силу или совершает прорыв, следовательно, открывает себя еще больше, в то время как тот, кто контролирует эти силы, сводит к минимуму порчу на его разуму. Каждый раз, когда чародей успешно сотворяет заклинание из Знаний Некромантии на неограниченном уровне, он получает 1 очко Безумия, а при прорыве - количество очков Безумия, равное используемому МУ. Получение очков Безумия происходит после оработки эффектов заклинания.

Воскрешение Мертвых

Стоимость: 400 опыта
Требования: Магический Уровень 4
Действие: 2 Полных Действия
Сотворение: Проверка (-20) Воли
Дистанция: 4 метра х МУ
Поддержание: Свободное Действие
Подтип: Концентрация
Эффект: Вы поднимаете и создаете 2d10+МУ скелетов или зомби.

Заклинание Пробуждения

Стоимость: 400 опыта
Требования: Магический Уровень 5
Действие: 2 Полных Действия
Сотворение: Проверка (-20) Воли
Дистанция: 4 метра х МУ
Поддержание: Свободное Действие
Подтип: Концентрация
Эффект: Действует как и Оживление, но вы создаете Умертвие. Останки имеют характеристики мертвеца при жизни.



Изгнание Нежити

Стоимость: 400 опыта
Требования: Воля 50
Действие: Полное Действие
Сотворение: Проверка (-10) Воли
Дистанция: 4 метра х МУ
Поддержание: Нет
Подтип: Атака, Концентрация
Эффект: Вы можете создать волшебный вихрь со свойством Взрывное (2), который сосет энергию из нежити. Пострадавшая Нежить получает 1d10+5 Энергетического урона, игнорирующего Бонус Стойкости и броню, если она не скелет или зомби, которые рассыпаются прахом.

Кровоизлияние

Опираясь на его мастерство управления живым телом, биомансер ускоряет частоту сердечных сокращений у своей жертвы, выводя их за пределы биологической возможности. Преданная своим телом, кровь цели выкипает, заливая его мозг и распирая его вены. Окружающие могут подхватить неестественнй ритм сердцебиения и их постигнет та же участь.

Призвание Нежити

Несколько заклинаний некромантии включают в себя призвание нежити. Эти «пробужденные мертвецы» должны быть под контролем, иначе магия в них рассеивается, и они вновь становятся обычными трупами. Некромант должен быть в пределах 10 х МУ клеток от них для того чтобы сохранить контроль над своими неживыми приспешниками. Некромант может контролировать количество нежити, равное 2 х БВол х МУ, в любой момент времени. Нежить в основном бестолкова и ей может быть даны лишь простейшие приказы (шагай, охраняй, нападай и т.п.).

Зомби

Зомби — оживленные трупы. В отличие от Скелетов у них есть еще плоть на костях, гнилая и кишащая червями. Эти безмозглые слуги заполняют армии вампиров и некромантов.

Характеристики:

РН	СН	Сил	Ст	Лов	Инт	Вос	Вол	Хар
25	0	35	35	10	-	15	-	-

Оружие: Зубы и когти (Рукопашное; 1d10 Р; Б/б 0; Примитивное [8]).
Здоровье: 10.
Нежить: Выиммунныk страху, подавлению, оглушению, ядам, болезням, а также всем заклинаниям и эффектам, манипулирующим эмоциями и разумом.
Безмозглый: Зомби, оживленные трупы, не имеющие своего ума и души. У них нет Интеллекта, Воли и Харизмы, и они не могут проходить проверки, основанные на этих характеристиках.
Медленный: Зомби неутомимы, но медлительны. Они не могут использовать действие Бег.

Скелет

Некроманты создают Скелетов оскверняя кладбища и вдыхая жизнь в мертвые кости. Это безмозглые существа, которых необходимо постоянно контролировать с помощью магии, чтобы они вновь не уснули своим вечным, спокойным сном. Хотя они и не обладают интеллектом, им не надо есть и отдыхать, а так же они никогда не отступают и не сдаются.

Характеристики:

РН	СН	Сил	Ст	Лов	Инт	Вос	Вол	Хар
25	20	30	30	25	-	15	-	-

Оружие: Любое рукопашное или стрелковое, или Зубы и когти (Рукопашное; 1d10+Р; Б/б 0; Примитивное [7]).
Здоровье: 10.
Нежить: Выиммунныk страху, подавлению, оглушению, ядам, болезням, а также всем заклинаниям и эффектам, манипулирующим эмоциями и разумом.
Безмозглый: Скелеты - восставшие кости, не имеющие своего ума и души. У них нет Интеллекта, Воли и Харизмы, и они не могут проходить проверки, основанные на этих характеристиках.
Медленный: Зомби неутомимы, но медлительны. Они не могут использовать действие Бег.

Умертвия

В прошлые века, предки жителей Старого Света, хоронили своих умерших в тщательно сложенных каменных пирамидах. Своих героев они хоронили вместе с их снаряжением, тем самым чествуя их как великих воинов. Некроманты узнали, что таких героев можно оживить в виде Умертвий. Хоть и похожие на Скелетов, Умертвия куда как более сильны и сохраняют некоторые остатки интеллекта. Это делает их куда более опасным противником нежели Скелеты.

Характеристики:

РН	СН	Сил	Ст	Лов	Инт	Вос	Вол	Хар
30	25	30	30	40	25	25	25	15

Оружие: Любое рукопашное или Зубы и когти (Рукопашное; 1d10+Р; Б/б 0; Примитивное [7]).
Здоровье: 9.
Нежить: Выиммунныk страху, подавлению, оглушению, ядам, болезням, а также всем заклинаниям и эффектам, манипулирующим эмоциями и разумом.
Клинок Умертвия: Умертвия обладают древним и смертоносным оружием, придающим силы мертвым. В руках Умертвия такое оружие считается магическим и наносит урон 1d10+2 Р; Б/б 2. Более того когда Умертвие наносит критический урон оно добавляет +2 к наносимому Критическому Урону. В руках других существ Клинок Умертвия является обычным одноручным оружием.

Стоимость: 300 опыта
Требования: Магический Уровень 4
Действие: Полудействие
Сотворение: Встречная проверка (-10) Воли
Дистанция: 4 метра х МУ
Поддержание: Нет
Подтип: Атака, Концентрация
Эффект: Чародей выбирает цель в дистанции воздействия и с линией прямой видимости, которая совершает встречную проверку Стойкости. Если цель провалила проверку, она получает энергитический урон в размпере МУ чародея, плюс дополнительно по 1 единице за каждую СтН, этот урон игнорирует БСт и ОБ цели. Если этот урон убивает цель, чародей может немедленно Сотворить это заклинание в качестве Свободного Действия на любую цель в радиусе 5 метров от первоначальной.

Мертвая плоть

Плоть чародея трансформируется, становясь подобной живой стали, делая его менее гибким, но в то же время невероятно сильным и стойким. Его новая форма позволяет ему отмахнуться от атак врагов и крушить стены голыми руками.
Стоимость: 400 опыта
Требования: Сила 35, Стойкость 35
Действие: Полудействие
Сотворение: Проверка (-20) Воли
Дистанция: На себя
Поддержание: Свободное Действие
Подтип: Концентрация
Эффект: Когда заклинание применено, чародей получает черты Неестественная Стойкость (Х) и Неестественная Сила (Х), где Х это половина МУ чародея, с округлением вверх. Однако, тело чародея настолько грубеет, что он получает штраф -10 к его Ловкости во время действия заклинания.

Оживление

Стоимость: 200 опыта
Требования: навык Запретные Знания (Некромантия) 2 уровня
Действие: 1 Полудействие за тело
Сотворение: Проверка (+0) Воли
Дистанция: 2 метра х МУ
Поддержание: Свободное Действие
Подтип: Концентрация
Эффект: Вы повторно оживляете мертвецов, создавая несколько скелетов или зомби, в количестве, не превышающем ваш МУ. Вы должны быть в пределах действия заклинания либо от свежих трупов (из которых создаются зомби), либо из старых останков умерших (из которых поднимают скелетов).

Ослабление

Чародей опутывает жертву потоками магии, которые обволакивают жертву, высасывая её жизненные силы и истощая её дух.
Стоимость: 200 опыта
Требования: Стойкость 35
Действие: Полудействие
Сотворение: Встречная проверка (+0) Воли
Дистанция: 8метров х МУ
Поддержание: Полудействие
Подтип: Атака, Концентрация
Эффект: Чародей выбирает цель в дистанции воздействия и с линией прямой видимости, которая совершает встречную проверку Стойкости. Если цель провалила проверку, он становится Оглушенной на 1 раунд. В дополнение, пока это заклинание оказывает эффект, если цель выбрасывает дубль при проверках, она также получает количество уровней Усталости, равное половине МУ чародея (с округлением вниз). Цель единовременно может подвергаться воздействию только одного заклинания Ослабление, все дополнительные попытки использовать на ней это заклинания не срабатывают.

Похищение Жизни

Чародей высасывает жизненную силу из тела несчастной жертвы. Он поглощает эту украденную сущность, используя её, чтобы укрепить свою собственную плоть.
Стоимость: 200 опыта
Требования: Стойкость 40
Действие: Полное Действие
Сотворение: Встречная проверка (-10) Воли
Дистанция: 4 метра х МУ
Поддержание: Свободное Действие
Подтип: Атака, Концентрация
Эффект: Чародей выбирает одиночную цель в дистанции действия заклинания и с линией прямой видимости, которая сопротивляется заклинанию проверкой Стойкости. Если проверка провалена, цель получает 1d10 + МУ урона Стойкости, а чародей получает черту Неестественная Стойкость (1), и это значение увеличивается за каждые 5 единиц урона Стойкости, нанесенного цели. Черта остается у персонажа до тех пор, пока сохраняется действие заклинания.

Призвание Ванхеля

Стоимость: 300 опыта
Требования: Воля 40
Действие: Полное Действие
Сотворение: Проверка (-10) Воли
Дистанция: 4 метра х МУ
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: Вы заряжаете энергией нежить под своим контролем. МУ скелетов, умертвий или зомби в дистанции действия заклинания могут немедленно использовать Полудействие, чтобы двигаться или атаковать, даже не в свою очередь. Для них это считается Свободным действием и не влияет на количество действий, которое нежить может сделать в этом раунде.

Рука Праха

Стоимость: 200 опыта
Требования: Ловкость 35
Действие: Полудействие
Сотворение: Встречная проверка (+0) Воли
Дистанция: 1 метр
Поддержание: Нет
Подтип: Атака
Эффект: Вы должны иметь свободную руку и совершить ей Стандартную рукопашную Атаку, при успехе ваше прикосновение разрушает плоть живых существ, нанося 1d10 Энергитического урона, независимо от Бонуса Стойкости или Очков Брони. Нежить невосприимчива к руке праха.

Тонизирующий Глоток

Стоимость: 200 опыта
Требования: Магический Уровень 3
Действие: Полное Действие и Полудействие
Сотворение: Проверка (+0) Воли
Дистанция: 1 метр
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: Вы пьете кровь из трупа, залечивая свои раны. Труп должен быть свежим (умершим менее чем 1 час назад). Если сотворение успешно, оно бодрит и восстанавливает вам 1d10 очков Здоровья.

Управление Нежитью

Стоимость: 300 опыта

Требования: Магический Уровень 3
Действие: Полудействие
Сотворение: Встречная проверка (+0) Воли
Дистанция: 3 метра х МУ
Поддержание: Свободное Действие
Подтип: Атака, Концентрация
Эффект: Вы подчиняете один из эфирных типов нежити своей воле. Вы можете выбрать в качестве цели банши, призрака или дух на расстоянии видимости.

Устрашение

Используя древние силы, чародей отпирает самые глубокие и самые сильные страхи своей цели, и воздействуя на них своей силой воли. Эти кошмарные видения достаточны, чтобы сокрушить даже самые стйокие умы. Скользя глубоко в сознании своей жертвы, чародей узнает свои самые большие неудачи, самые большие слабости, и самые большие опасения. Используя их в качестве инструментов против своего противника, чародей может превратить даже самых смелых воинов в трясущихся скулящих трусов перед ним.
Стоимость: 400 опыта
Требования: Харизма 45
Действие: Полудействие
Сотворение: Встречная проверка (-10) Воли
Дистанция: 4 метра х МУ
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: Чародей назначает одну цель в пределах действия заклинания и прямой видимости, кто производит встречную проверку Воли. Если проверка провалена, цель совершает бросок по таблице 8-11: Шок на странице 287, добавляя +10xМУ вместо обычного добавления СтН, и сразу же применить эффекты.

Священные Знания

Священники получают волшебную силу через молитву и преданность. Каждый священник должен избрать божество для служения, чтобы получить возможность изучать заклинания.

Знание Верены

Верена Богиня обучения и правосудия. Все, кто стремится восстановить справедливость, молятся ей, как и многие ученые и маги. Священники Верены используют свои заклинания для того чтобы наказать насильников, преступников и правонарушителей всех видов для восстановления справедливости там, где ее нет. Молящиеся Верене часто склонны к суровому самосуду и обладают хорошей памятью на детали.

Испытание Огнем

Вы подвергаете одного персонажа к древнейшему испытанию.
Стоимость: 400 опыта
Требования: МУ 5
Действие: 1 минута
Сотворение: Проверка (-20) Воли
Дистанция: МУ метров
Поддержание: Нет
Подтип: Атака, Концентрация
Эффект: Вы обвиняете одного персонажа в зоне видимости в серьезной несправедливости и этого персонажа немедленно охватывает пламя. Если цель невинна, то пламя не наносит никаких повреждений и рассеивается спустя 1 раунд. Если цель виновна, она получает попадание со свойство Огненное, 8 Энергитического урона в раунд в течение МУ раундов. Это чудо нелегко использовать. Верена с помощью этого заклинания безрассудным и жестоким образом исполняет суд Древних.

Меч Правосудия

Когда все другие варианты безуспешны, ваш меч становится инструментом суда Верены.
Стоимость: 200 опыта
Требования: Рукопашный Навык 35
Действие: Полудействие
Сотворение: Проверка (+0) Воли
Дистанция: На себя
Поддержание: Полудействие
Подтип: Концентрация
Эффект: Ваш меч считается имеющим свойство Магическое. Кроме того, он дает вам бонус +10 к Рукопашному Навыку при атаках по тому, кто, как вы знаете, виновен в совершении преступления.

Оковы Верены

Вы обездвиживаете персонажа невидимыми оковами магической силы.
Стоимость: 100 опыта
Требования: Воля 35
Действие: Полудействие
Сотворение: Встречная проверка (+0) Воли
Дистанция: 1 метр
Поддержание: Нет
Подтип: Атака, Концентрация
Эффект: Цель оказывается Беспомощной. Цель не может ничего делать в свой ход, кроме как пытаться разбить оковы. Это осуществляется встречной проверкой характеристики Силы цели против Воли жреца.

Подслушивание

Стоимость: 300 опыта
Требования: Восприятие 40
Действие: 1 минута
Сотворение: Проверка (-10) Воли

Дистанция: 100 метров х МУ
Поддержание: Полудействие
Подтип: Концентрация
Эффект: Вы можете слышать то, что происходит в любой видимой области независимо от расстояния. Вы слышите все так, как если бы вы стояли рядом.

Прошлое Предмета

Стоимость: 100 опыта
Требования: навык Восприятие 1 уровня
Действие: Полудействие
Сотворение: Проверка (+10) Воли
Дистанция: 1 метр
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: Вы можете коснуться одного предмета и узнать три наиболее важные вещи о его прошлом (по решению Мастера). Это заклинание обычно рассказывает о создателе, важных владельцах или известных инцидентах, связанных с предметом. Прошлое предмета может быть наложено на предмет лишь один раз.

Слова Истины

Стоимость: 200 опыта
Требования: навык Допрос 3 уровня
Действие: 2 Полных Действия
Сотворение: Встречная проверка (-10) Воли
Дистанция: 1 метр
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: Вы можете задать один вопрос персонажу (который он должен быть в состоянии понять). Если он проигрывает в проверке Воли, то должен ответить на него правдиво. Обратите внимание, что отвечающий персонаж считает, что это было правдой, но это не гарантирует, что это является правдой на самом деле. Мастер должен сделать проверку Воли скрытно. Если цель проходи ее, то он может ответить, как ему заблагорассудится (или не совсем так). Вы можете задать персонажу один и тот же вопрос лишь один раз (при изменении формулировки и количества вариантов ответа вопросы должны существенно различаться).

Знание Зигмара

Зигмар является легендарным основателем Империи и ее божественным покровителем. Зигмар защищает свой народ и придает ему силы, чтобы поразить своих врагов. Священники Зигмара используют заклинания своего покровителя для достижения целей церкви, защиты Империи и войн с ересью. Молящиеся Зигмару часто стремятся к лидерству и защите простого народа.

Доспехи Праведности

Венец силы защищает вас от вреда.
Стоимость: 100 опыта
Требования: Стойкость 35
Действие: Полное Действие
Сотворение: Проверка (+10) Воли
Дистанция: На себя
Поддержание: Свободное Действие
Подтип: Концентрация
Эффект: Вы получаете +1 Очко Брони ко всем частям тела. Данную Броню невозможно повредить.

Исцеляющая Длань

Стоимость: 200 опыта
Требования: навык Медицина 1 уровня
Действие: Полное Действие и Полудействие
Сотворение: Проверка (+0) Воли
Дистанция: 1 метр
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: Ваше прикосновение исцеляет раненному персонажу 1d10 очков здоровья. Вы также можете исцелить себя. Заклинание требует много сил и не может применяться на одном персонаже чаще чем раз в 12 часов, равно как и прочие заклинания исцеления. Не исцеляет критический урон.

Комета Зигмара

Вы бросаете огненный снаряд, который принимают форму знаменитой двухвостой кометы Зигмара.
Стоимость: 300 опыта
Требования: Воля 40
Действие: Полудействие
Сотворение: Проверка (-10) Воли
Дистанция: 3 метра х МУ
Поддержание: Нет
Подтип: Атака, Концентрация
Эффект:

Комета Зигмара		*Магический Снаряд*
Дист: 3м х МУ	Урон: 1d10+МУ+БВ (Э)	Бронебойность: БВ
Особое: -		

Молот Зигмара

Ваш молот, пронизывается силой Зигмара.
Стоимость: 100 опыта
Требования: Рукопашный Навык 35
Действие: Полудействие
Сотворение: Проверка (+20) Воли
Дистанция: На себя
Поддержание: Полудействие
Подтип: Концентрация
Эффект: Ваш молот считается оружием со свойством Магическое.

Ограда Мужества

Сила и величие Зигмара наполняет вас, заставляя вас сиять светочем в ночи.
Стоимость: 200 опыта
Требования: Харизма 40
Действие: Полудействие
Сотворение: Проверка (-10) Воли
Дистанция: 10 метров х МУ
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: Союзники, провалившие проверку Страха или Подавления, который вас видит, вдохновлен вашей верой и мужеством. Такие персонажи сразу же приходят в себя и теперь могут действовать как обычно.

Пылающая Душа

Очищающий огонь Зигмара окружают вас, так его гнев проявляется на земле.
Стоимость: 400 опыта
Требования: МУ 5
Действие: Полудействие
Сотворение: Проверка (-20) Воли
Дистанция: На себя
Поддержание: Нет
Подтип: Атака, Концентрация
Эффект: Нежить и демоны получают дополнительно +2 урона. Доспех не дает защиты от Пылающей Души.

Пылающая Душа		*Магический Взрыв*
Дист: На себя	Урон: 1d10+МУ (Э)	Бронебойность: 0
Особое: Взрывное (МУ), Огненное		

Знание Мананна

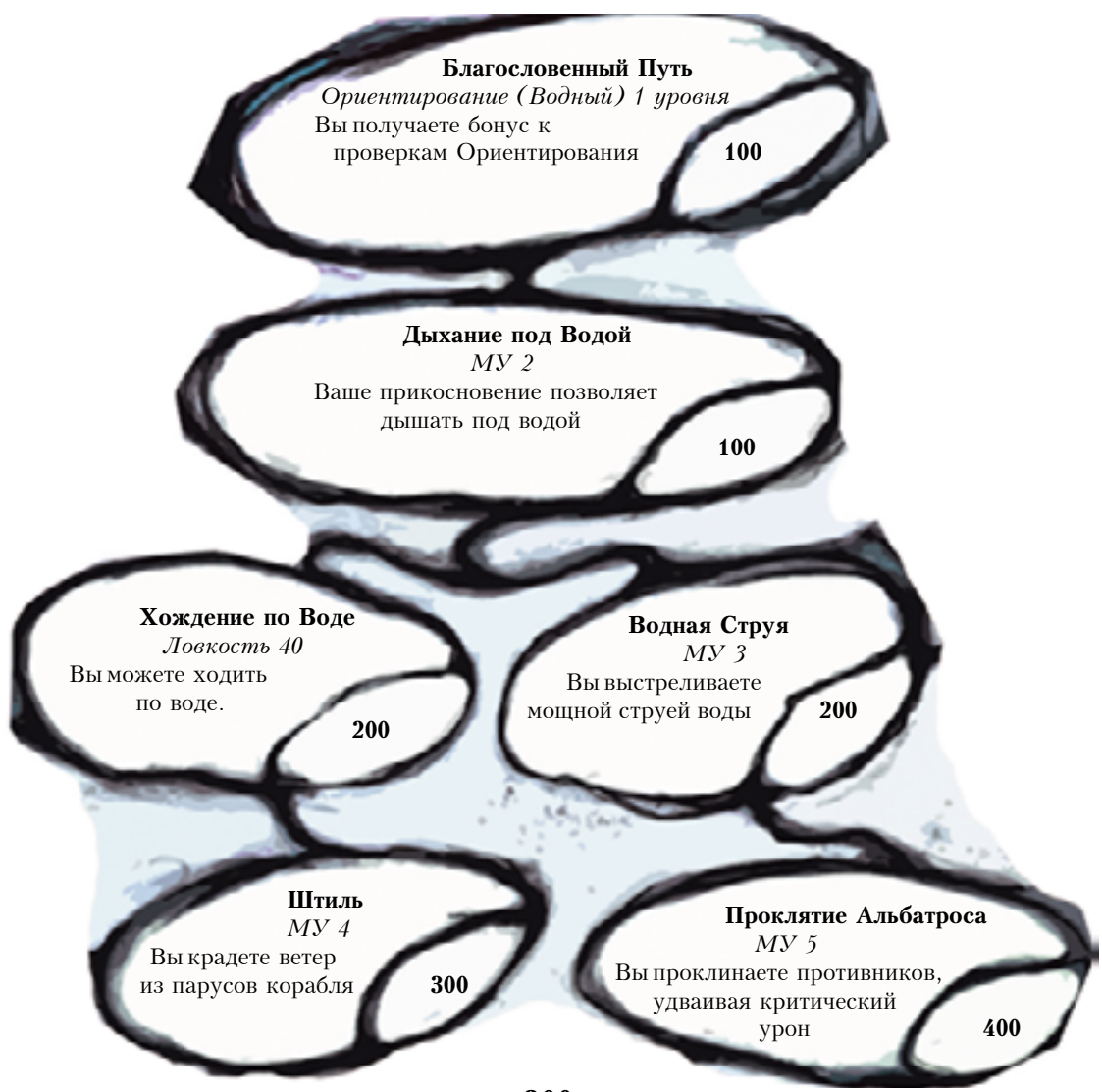
Мананн — бог моря. Он покровитель всех тех, кто зарабатывает на жизнь в море: от рыбаков и морских пехотинцев до пиратов. Священники Мананна используют заклинаний их божества для того чтобы помочь верующим пережить капризы моря и самого Мананна. У жрецов, часто взывающих к Мананну, нрав становится непостоянным и вспыльчивым, а их настроение меняется в зависимости от фазы луны.

Благословенный Путь

Вы молите Мананна о благословение в начале морского пути.
Стоимость: 100 опыта
Требования: навык Ориентирование (Водный) 1 уровня
Действие: 1 минута
Сотворение: Проверка (+20) Воли
Дистанция: На себя
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: Любые проверки Ориентирования (Морской) получают бонус +10xМУ до тех пор, пока вы остаетесь на борту.

Водная Струя

Вы выстреливаете мощной струей морской воды из вашей протянутой руки в одного противника в радиусе видимости.
Стоимость: 200 опыта
Требования: МУ 3
Действие: Полудействие
Сотворение: Проверка (+0) Воли
Дистанция: 3 метра х МУ



Поддержание: Нет
Подтип: Атака, Концентрация
Эффект: Пострадавший от Водной Струи должен пройти успешно проверки на Стойкость или же будет Сбит с Ног.

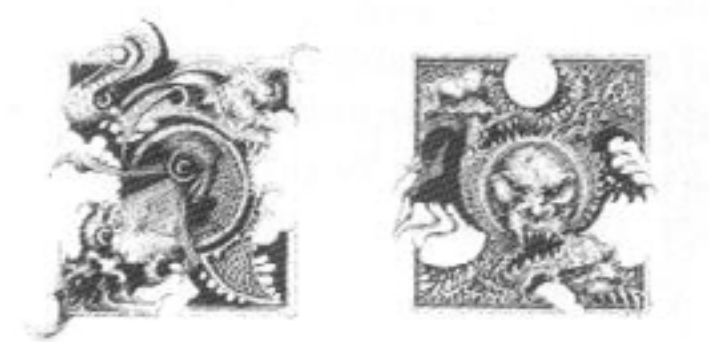
Водная Струя		*Магический Снаряд*
Дист: 3м х МУ	Урон: 1d10+МУ (У)	Бронебойность: 0
Особое: -		

Дыхание под Водой
Стоимость: 100 опыта
Требования: МУ 2
Действие: Полное Действие
Сотворение: Проверка (+10) Воли
Дистанция: 1 метр
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: Ваше прикосновение и сила Мананна дают возможность дышать под водой в течение МУ минут. Это заклинание требует прикосновения к цели. Вы можете наложить его на себя.

Проклятие Альбатроса
Вы насылаете на врагов погибель Мананна.
Стоимость: 400 опыта
Требования: МУ 5
Действие: Полное Действие
Сотворение: Проверка (-20) Воли
Дистанция: 4 метра х МУ
Поддержание: Свободное Действие
Подтип: Концентрация
Эффект: В зоне 5х5 метров противники, которые получают критический урон, удваивают его значение в 2 раза.

Хождение по Воде
Стоимость: 200 опыта
Требования: Ловкость 40
Действие: Полное Действие
Сотворение: Проверка (-10) Воли
Дистанция: На себя
Поддержание: Свободное Действие
Подтип: Концентрация
Эффект: Вы можете ходить по воде. Вы также можете ходить по топям и болотам, как если бы они были твердой землей.

Штиль
Вы крадете ветер из парусов из одного корабля, который вы видите.
Стоимость: 300 опыта
Требования: МУ 4
Действие: Полное Действие
Сотворение: Проверка (-10) Воли
Дистанция: 10 метров х МУ
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: Корабль находится в штиле и, если он не весельный, он стоит на месте в течение МУ часов.



Знание Мирмидии
Мирмидия — богиня воинов и стратегов, богиня-покровительница Эсталии и Тилии. Она противоположна варварской ярости Ульрика, и покровительствует науке и искусству ведения войны. Ее жрецы распространяют ее учение в армиях и среди групп наемников, используя свои заклинания для того чтобы доказать воинское превосходство пути Мирмидии. Те, кто призывают Мирмидию, часто становятся стремительными и безразличными к превосходящим силам противника и очень резкими в своих речах.

Быстрый Удар
Стоимость: 200 опыта
Требования: Рукопашный Навык 40
Действие: Полное Действие
Сотворение: Проверка (-10) Воли
Дистанция: На себя
Поддержание: Свободное Действие
Подтип: Концентрация
Эффект: Питаясь силой Мирмидии, вы можете использовать два действия с подтипом Атака, Рукопашная в раунд, вместо одной, как обычно.

Вдохновенный Лидер
Стоимость: 100 опыта
Требования: Харизма 35
Действие: Полное Действие
Сотворение: Проверка (+10) Воли
Дистанция: На себя
Поддержание: Свободное Действие
Подтип: Концентрация
Эффект: Вы обретаете ауру власти, вдохновляя союзников верой в свои способности. Вы получаете бонус +20 для всех проверок Командования и Академических Знаний (Тактика). Кроме того, любые союзники на расстоянии 2 х МУ, которые вас видят, могут перебросить неудачные проверки на Страх и Подавление, пока действует заклинание.

Копье Мирмидии
Стоимость: 100 опыта
Требования: Рукопашный Навык 35
Действие: Полудействие
Сотворение: Проверка (+20) Воли
Дистанция: На себя
Поддержание: Полудействие
Подтип: Концентрация
Эффект: Ваше древковое оружие, пронизывается силой Мирмидии. Оно считается оружием со свойством Магическое.

Навык Битвы
Вы даете своим союзникам мастерство Мирмидии.
Стоимость: 200 опыта
Требования: Харизма 35
Действие: Полное Действие
Сотворение: Проверка (+0) Воли
Дистанция: 3 метра х МУ
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: В течение МУ раундов все союзники получат бонус +10 к Рукопашному Навыку.

Смятение
Вы обретаете гневный лик Мирмидии.
Стоимость: 300 опыта
Требования: МУ 4
Действие: Полудействие
Сотворение: Проверка (-10) Воли

Дистанция: На себя
Поддержание: Полудействие
Подтип: Концентрация
Эффект: В течение действия заклинания вы получаете черту Страх (МУ/2-1, округление вверх, до минимума в 1) для любого соперника, попадающего по вам в рукопашном бою. Проверка должна быть сделана за каждую успешную проверку атаки.

Щит Мирмидии

Вы благословляете своих союзников защитой Мирмидии.
Стоимость: 400 опыта
Требования: МУ 5
Действие: Полное Действие и Полудействие
Сотворение: Проверка (-20) Воли
Дистанция: 3 метра х МУ
Поддержание: Свободное Действие
Подтип: Концентрация
Эффект: Все ваши союзники, которых вы видите, получают бонус +1 к Очкам Доспеха на все части тела. Данную Броню невозможно повредить.

Знание Морра

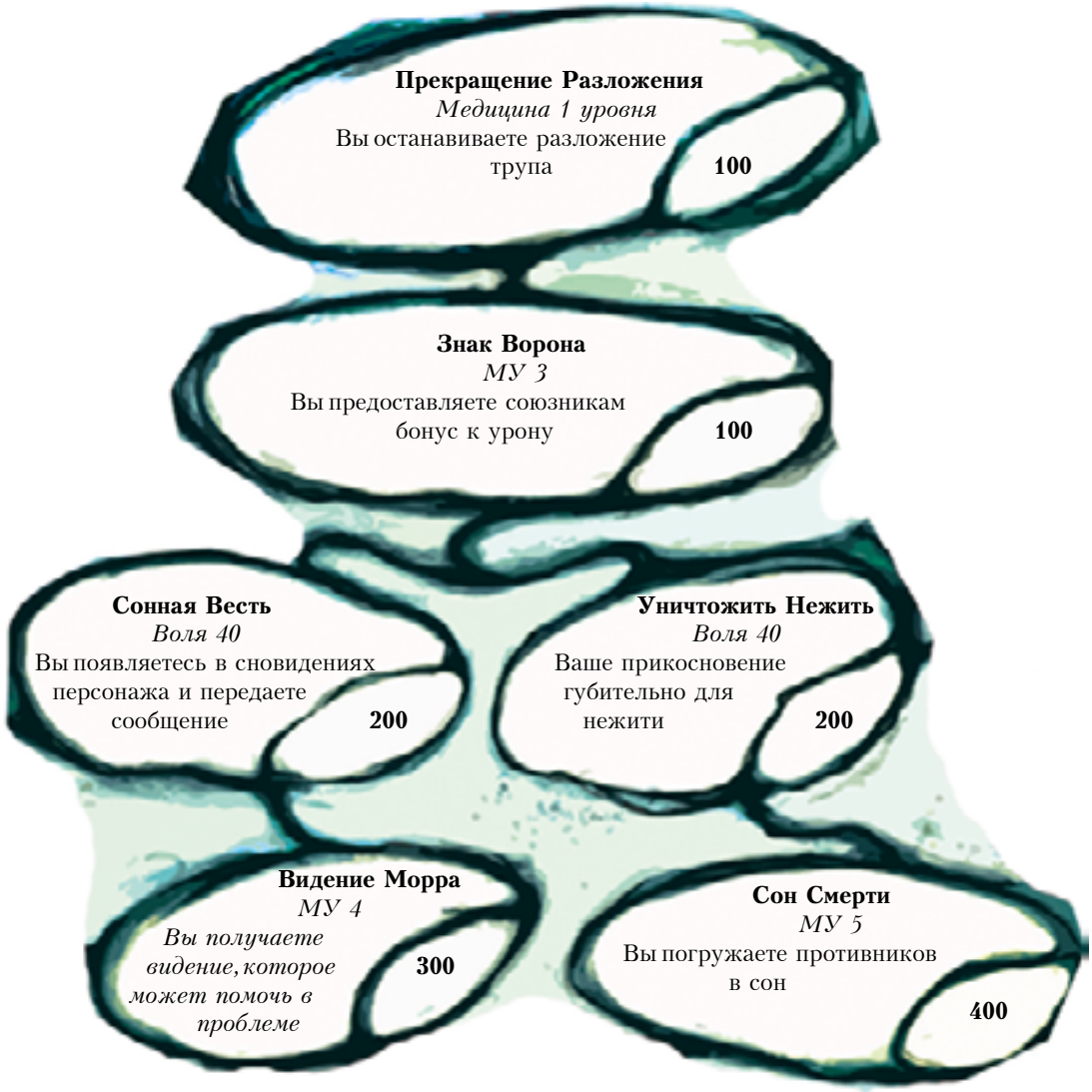
Морр — Бог смерти и снов. Он владыкой подземного мира и защищает мертвых и спящих. Его жрецы обеспечивают погребальные обряды для мертвецов и делать работу Морра в мире живых. Те, кто призывают чудеса Морра, часто становятся бледными и немного отрешенными от этого мира. Они часто чувствуют себя обязанными помогать призракам или другим пойманным духам.

Видение Морра

Стоимость: 300 опыта
Требования: МУ 4
Действие: 1 минута
Сотворение: Проверка (-10) Воли
Дистанция: На себя
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: Вы молитесь Морру и просите видения, связанные с проблемой, которую вы сейчас испытываете. Мастер должен тайно провести проверку Харизмы от вашего имени. В случае успеха вы получите видение, которое относится к вашей проблеме и, возможно, предложит подсказки, которые помогут вам ее решить. Если проверка неудачна, вы получите странное видение: кажется, что оно может иметь смысл, но на самом деле это просто путаный бред.

Знак Ворона

Вы вызываете над собой призрачного ворона (символ Морра), который бросает тень смерти на поле.
Стоимость: 100 опыта



Требования: Магический уровень 3
Действие: Полудействие
Сотворение: Проверка (+0) Воли
Дистанция: 2 метра х МУ
Поддержание: Свободное Действие
Подтип: Концентрация
Эффект: Вы и все ваши союзники в зоне действия заклинания получают бонус +1 к броскам урона.

Прекращение Разложения

Стоимость: 100 опыта
Требования: навык Медицина 1 уровня
Действие: 1 минута
Сотворение: Проверка (+20) Воли
Дистанция: 1 метр
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: Вы временно останавливаете разложение одного трупа. Он остается прекрасно сохранившимся в течение 24 часов. В течение этого периода труп не может быть повторно оживлен некромантическими заклинаниями.

Сон Смерти

Стоимость: 400 опыта
Требования: МУ 5
Действие: Полное Действие
Сотворение: Проверка (-20) Воли
Дистанция: 3 метра х МУ
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: Вы заставляете группу врагов в зоне 5х5 метров заснуть мертвым сном. Пострадавшие должны пройти проверку Воли или засыпают на 1d10 раундов. Спящие персонажи считаются Беспомощными. Это заклинание часто используется для чтобы упокоить нежить, разрывая связь между некромантом и восставшим.

Сонная Весть

Стоимость: 200 опыта
Требования: Воля 40
Действие: 1 минута
Сотворение: Проверка (+0) Воли
Дистанция: На себя
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: Вы появляетесь в сновидениях одного персонажа и передаете сообщение длительностью не более 30 секунд. Принимающий должен быть кем-то, с кем вы встречались лично, вы должны говорить на одном языке и он должен спать во время сотворения заклинания.

Уничтожить Нежить

Стоимость: 200 опыта
Требования: Воля 40
Действие: Полудействие
Сотворение: Проверка (-10) Воли
Дистанция: 1 метр
Поддержание: Нет
Подтип: Атака, Концентрация
Эффект: Вы должны иметь свободную руку и совершить ей Стандартную рукопашную Атаку, при успехе ваше прикосновение наносит 1d10+8 Энергитического урона по нежити противника.

Знание Ранальда

Ранальд — бог доброй удачи. Его часто связывают с ворами, жуликами, аферистами и другими сомнительными персонажами, но простой народ также относится к Ранальду как покровителю. Священники Ранальда обманщики по своей природе и используют свои заклинания так, как, по их мнению, они будут угодны Ранальду. Те, кто призывают Ранальда, часто оказываются одержимы переменами, азартными играми и рассказами небывалых историй.

Гипноз

Стоимость: 200 опыта
Требования: Харизма 40
Действие: Полное Действие
Сотворение: Встречная проверка (-10) Воли
Дистанция: 2 метра х МУ
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: Вы дурачите одного разумного гуманоида (человека, эльфа, орка, зверолюда и т.д.), который может вас видеть, слышать и понимать. В его ход вы можете решить, какие действия он должен предпринимать, и он будет делать то, что вы скажете. Гипноз не работает на демонов и нежить.

Добрая Удача

Стоимость: 100 опыта
Требования: МУ 2
Действие: Полное Действие
Сотворение: Проверка (+10) Воли
Дистанция: 1 метр
Поддержание: Свободное Действие
Подтип: Концентрация
Эффект: Вы даруете одному персонажу прикосновением удачу Ранальда. За это время субъект заклинания может изменить порядок цифр на процентнике при проверке одного навыка или характеристики. Например, при проверке на Скрытность при результате 82, можно изменить его на 28. Вы можете наложить его на себя. Персонаж может лишь раз воспользоваться результатом действия этого заклинания после его сотворения.

Изобилие Удачи

Стоимость: 400 опыта
Требования: МУ 5
Действие: Полное Действие
Сотворение: Проверка (-20) Воли
Дистанция: 3 метра х МУ
Поддержание: Свободное Действие
Подтип: Концентрация
Эффект: Вы даруете себе и всем союзникам, которых вы видите удачу Ранальда. За это время субъект заклинания может изменить порядок цифр на процентнике при проверке одного навыка или характеристики. Например, при проверке на Скрытность при результате 82, можно изменить его на 28. Персонаж может лишь раз воспользоваться результатом действия этого заклинания после его сотворения.

Обнаружение Ловушек

Стоимость: 300 опыта
Требования: Восприятие 40
Действие: 2 Полных Действия
Сотворение: Проверка (-10) Воли

Дистанция: 2 метра х МУ
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: Вы можете чувствовать с помощью волшебства все ловушки в пределах видимости. Обнаружение ловушек не обезвредит эти ловушки, но сообщит вам об их присутствии и местоположении.

Открыть
Стоимость: 200 опыта
Требования: МУ 3
Действие: Полудействие
Сотворение: Проверка (+0) Воли
Дистанция: 1 метр
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: Вы можете открыть один замок, отодвинуть засов или поднять защелку. Они остаются открытыми в течение 6 раундов и не могут быть закрыты в это время (хотя вы можете закрыть их, если захотите). Этим заклинанием можно открыть волшебный замок с помощью дополнительной успешной проверки Воли.

Уловка Ранальда
Ранальд благословляет вас, наделяя невероятной хитростью.
Стоимость: 100 опыта
Требования: навык Скрытность 1 уровня
Действие: Полное Действие
Сотворение: Проверка (+20) Воли
Дистанция: На себя
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: В течение количества минут, равного вашему МУ, вы получаете бонус +20 к проверкам Скрытности. Если вы попались на заклинание Магическая Тревога в течение этого времени, вы можете обойти его с помощью успешной проверки Воли.

Знание Таала и Рии
Таал Лорд Природы и муж Рии, Матери Земли. Он наблюдает за дикими землями, в то время как Рия проводит время, опекая землю и ее плодородие. Таалю и Рие поклоняются совместно, но как различным божествам. Их священники должны защищать огромные земли Рии как собственные и защитить детей Таала от уничтожения людом и Хаосом. Молящиеся Таалу и Рие редко болеют и энергичны находясь на природе, но становятся меланхоличными в городах и поселках.

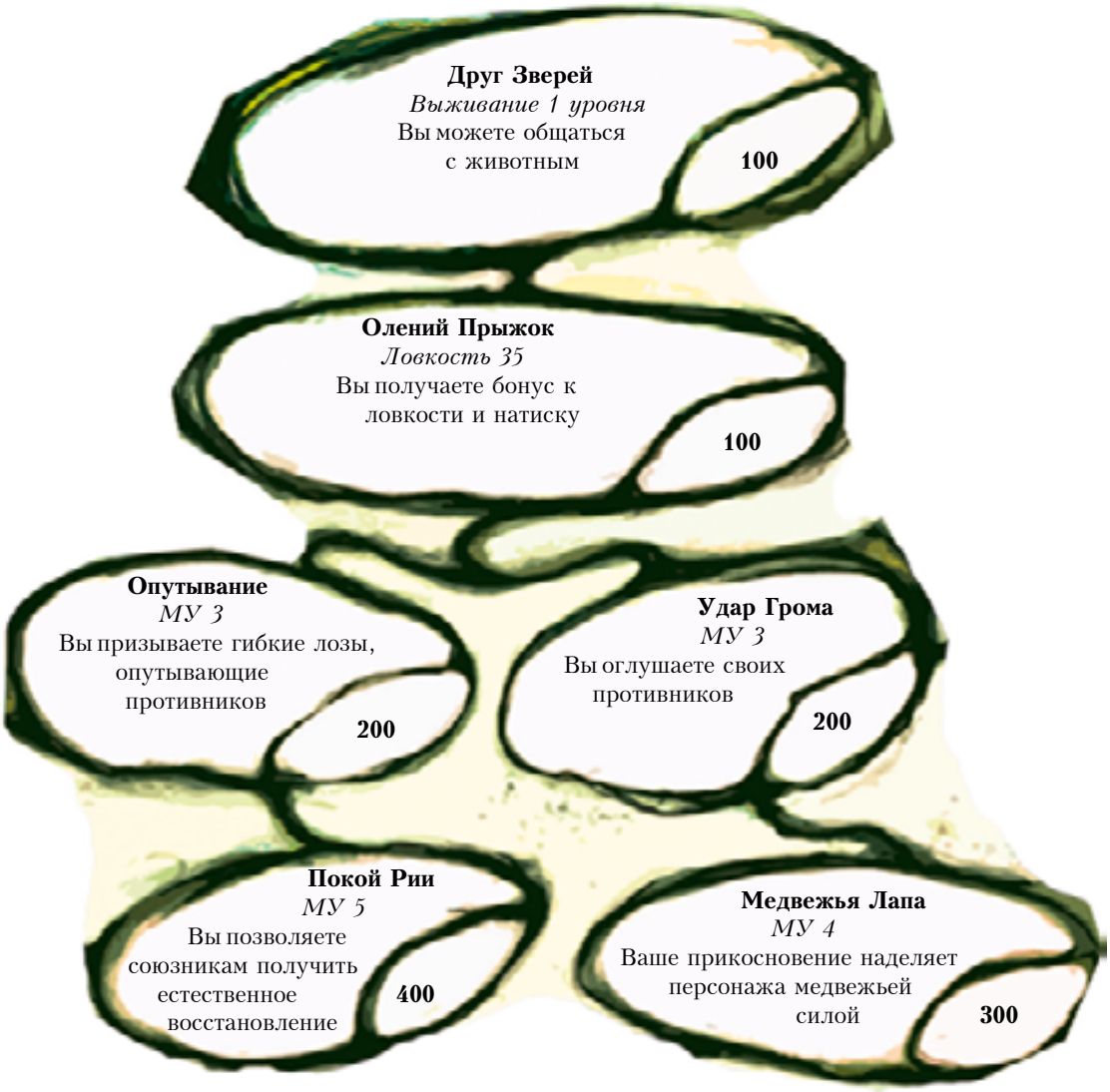
Друг Зверей
Стоимость: 100 опыта
Требования: навык Выживание 1 уровня
Действие: Полное Действие и Полудействие
Сотворение: Проверка (+20) Воли
Дистанция: 2 метра х МУ
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: С помощью Таала вы способны общаться с одним животным. Вы можете понимать друг друга в течение 10 минут и за это время вы получаете бонус +20 к проверкам Выживания на это существо. Животные не привыкли разговаривать с двуногими, так что иногда возникают проблемы с формулировками мыслей. Мастер должен решить, сколько животное знает, помня, что кругозор обычных животных очень ограничен.

Медвежья Лапа
Стоимость: 300 опыта
Требования: МУ 4
Действие: Полное Действие
Сотворение: Проверка (-10) Воли
Дистанция: 1 метр
Поддержание: Свободное Действие
Подтип: Концентрация
Эффект: Ваше прикосновение наделяет персонажа медвежьей силой. Получивший силу медведя получает черту Неестественная Сила (2). Вы можете наложить его на себя.

Олений Прыжок
Стоимость: 100 опыта
Требования: Ловкость 35
Действие: Полудействие
Сотворение: Проверка (+10) Воли
Дистанция: На себя
Поддержание: Свободное Действие
Подтип: Концентрация
Эффект: Вас пронизывает сила дикого оленя. В течение действия заклинания вы получаете черту Неестественная Ловкость (1) и Жестокий Натиск (1).

Опутывание
Стоимость: 200 опыта
Требования: МУ 3
Действие: Полное Действие
Сотворение: Проверка (+10) Воли
Дистанция: 4 метра х МУ
Поддержание: Полудействие
Подтип: Концентрация
Эффект: Вы собираете опутывающие лозы в любом месте в зоне 5х5 метров для того чтобы опутать оппонентов и помешать их действиям. Пострадавшие вообще не могут двигаться, если они не пройдут успешно проверку Стойкости, но даже при этом БЛов для целей передвижения считается уменьшенным вдвое (округление вниз) в зоне действия заклинания.

Покой Рии
Вы испрашиваете у Богини-Матери помощь своим детям.



Стоимость: 400 опыта
Требования: МУ 5
Действие: 1 час
Сотворение: Проверка (-20) Воли
Дистанция: МУ
Поддержание: Нет
Подтип: Атака, Концентрация
Эффект: Союзники в зоне воздействия восстанавливаются, как будто они только что проспали всю ночь и получили естественное исцеление здоровья за три дня. Данное заклинание нельзя использовать чаще, чем раз в сутки.

Удар Грома
Стоимость: 200 опыта
Требования: МУ 3
Действие: Полное Действие
Сотворение: Проверка (-10) Воли
Дистанция: 4 метра х МУ
Поддержание: Полудействие
Подтип: Атака, Концентрация
Эффект: Вы призываете громовой удар в любом месте в зоне 5х5 метров. Пострадавшие должны успешно пройти проверку Стойкости или быть Оглушены до следующего раунда. Раскат грома настолько громок, что его слышно на милю в округе.

Знание Ульрика
Ульрик — Бог битвы и зимы. Ему поклонялись с древнейших времен, в действительности Ульрик был покровителем Зигмара. Его Священники свирепыкак волки и они используют заклинания для того чтобы одержать как можно больше славных побед во имя Ульрика. Молящиеся Ульрику часто предпочитают холод теплу и редко чувствуют себя как дома в цивилизованных областях.

Боевая Ярость
Дух Ульрика вселяется вас и в вас пробуждается жажда крови.
Стоимость: 100 опыта
Требования: Сила 35
Действие: Полное Действие
Сотворение: Проверка (+10) Воли
Дистанция: На себя
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: В течение действия заклинания вы получаете бонус +10 к Рукопашному Навыку. Боевая Ярость действует 6 х МУ раундов иил пока не закончатся противники, вам необходимо нападать на ближайшего к вам врага в рукопашном бою, все ваши атаки должны быть Безумными, Стремительными или Молниеносными Атаками. Выавтоматически проходите проверки Страха и Подавления, но не можете убегать или отступать.

Волчий Вой
Вы воете как один из волков Ульрика, пробуждая в своих союзниках жажду боя.
Стоимость: 200 опыта

Требования: Харизма 40
Действие: Полное Действие
Сотворение: Проверка (+0) Воли
Дистанция: 3 метра х МУ
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: До вашего следующего хода все союзники, которые вас видят, могут совершить два действия с подтипом Атака, Рукопашное, вместо одного.

Волчье Сердце

Ваши союзники вдохновлены боевым духом Ульрика.
Стоимость: 300 опыта
Требования: Харизма 45
Действие: Полное Действие и Полудействие
Сотворение: Проверка (-10) Воли
Дистанция: 3 метра х МУ
Поддержание: Свободное Действие
Подтип: Концентрация
Эффект: Во время действия заклинания, все союзники, которые находятся в зоне действия заклинания и видят вас автоматически проходят любые проверки на Страх и Подавление, а также становятся невосприимчивыми к воздействию навыка Запугивание.

Дар Ульрика

Ваше прикосновение и благословение пробуждает дремлющего берсерка в одном союзнике.
Стоимость: 100 опыта
Требования: МУ 2
Действие: Полное Действие и Полудействие
Сотворение: Проверка (-10) Воли
Дистанция: 1 метр
Поддержание: Полудействие
Подтип: Концентрация
Эффект: В течение следующего часа, цель этого заклинания считается имеющим талант Берсерк. Вы не можете наложить его на себя.

Зимний Холод

Вы излучаете холод, пробирающий до костей.
Стоимость: 100 опыта
Требования: Стойкость 40
Действие: Полудействие
Сотворение: Проверка (+20) Воли
Дистанция: На себя
Поддержание: Свободное Действие
Подтип: Концентрация
Эффект: Любой связанным с вами рукопашной получает штраф -5хМУ к Рукопашному Навыку.

Снежная Буря

Вы вызываете жестокий шторм из льдинок в любом месте.
Стоимость: 400 опыта
Требования: МУ 5
Действие: Полудействие
Сотворение: Проверка (-20) Воли
Дистанция: 3 метра х МУ
Поддержание: Нет
Подтип: Атака, Концентрация
Эффект: Любой оказавшийся в зоне действия должен сделать успешную проверку Стойкости или будет Оглушен на 1 раунд.

Снежная Буря		*Магический Взрыв*
Дист: 3м х МУ	Урон: 1d10+МУ (У)	Бронебойность: 0
Особое: Взрывное (2)		

Знание Шалльи

Шаллья является богиней исцеления и милосердия. В мире, охваченном войной, болезнями и болью, Шаллья дает утешение и этим она завоевала любовь простого народа. Ее жрецы используют заклинания, которые даруют помощь нуждающимся. Те, кто молится Шалльи, часто становятся спокойными и миролюбивыми по своей природе, склонными к плачу во сне и имеют высокий болевой порог.

Исцеление Болезни

Стоимость: 200 опыта
Требования: Интеллект 35
Действие: Полное Действие и Полудействие
Сотворение: Проверка (+0) Воли
Дистанция: 1 метр
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: Ваше прикосновение исцеляет персонажа, страдающего от последствий болезни. Болезнь будет удалена из тела больного и все её эффекты будут сведены к нулю. Это заклинание ничем не можем помочь тем, кто уже умер от болезни, для них уже слишком поздно.

Исцеление от Ядов

Стоимость: 100 опыта
Требования: навык Медицина 1 уровня
Действие: Полудействие
Сотворение: Проверка (+20) Воли
Дистанция: 1 метр
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: Ваше прикосновение исцеляет персонажа, страдающего от воздействия яда. Яд удаляется из тела больного и все его эффекты сводятся к нулю. Это заклинание ничего не можем сделать для тех, кто уже умер от яда, для них уже слишком поздно.

Лечение Ран

Стоимость: 100 опыта
Требования: навык Медицина 2 уровня
Действие: Полудействие
Сотворение: Проверка (+20) Воли
Дистанция: 1 метр
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: Ваше прикосновение исцеляет раненого персонажа на 1d10+МУ Здоровья. Если персонаж имеет критический урон, вместо этого ему восстанавливается МУ единиц Здоровья. Вы также можете исцелить себя. Заклинание требует много сил и не может применяться на одном персонаже чаще чем раз в 12 часов, равно как и прочие заклинания исцеления.

Лечение Расстройства
Стоимость: 400 опыта
Требования: МУ 5
Действие: 1 час
Сотворение: Встречная проверка (-20) Воли
Дистанция: 1 метр
Поддержание: Нет
Подтип: Концентрация
Эффект: Ваше прикосновение исцеляет безумного персонажа. Излечивает одно Расстройство и сводит к нулю все его эффекты. Если вы провалите проверку, цель получает 1d10 очков Безумия. Вы не можете сотворить данное заклинание на себя. Это заклинание не действует на животных и пациент не может добровольно провалить проверку Воли.

Мученичество
Стоимость: 200 опыта
Требования: Стойкость 40
Действие: Полудействие
Сотворение: Проверка (-10) Воли
Дистанция: 2 метра х МУ
Поддержание: Свободное Действие
Подтип: Концентрация
Эффект: Вы создаете симпатическую связь между вами и одним персонажем на ваш выбор, которого вы видите. В течении действия любой урон, нанесенный выбранному персонажу, наносится вам вместо него.

Пречищение
Нургл, Бог Хаоса, болезней и разложения, претит Шалльи.
Стоимость: 300 опыта
Требования: Воля 40
Действие: Полудействие
Сотворение: Встречная проверка (-10) Воли
Дистанция: 4 метра х МУ
Поддержание: Нет
Подтип: Атака, Концентрация
Эффект: Это заклинание позволяет выбрать в качестве цели любого демона или последователя Нургла на расстоянии видимости и пречистить его силой Шалльи. Это проклятие для служителей Господина Чумы. Цель получает 1d10 Энергитического урона, не уменьшаемого БСт и Броней, и должна сделать успешную проверку Воли или стать Оглушенной на 1 раунд.

Глава 7: Бой

Жизнь в наполнена страданиями, особенно для тех, кто посвятил себя сохранению человечества. Мир изобилует угрозами, начиная от головорезов и еретиков, зеленокожих и эльфов, и до Демонов Хаоса, что стремятся поглотить души каждого живого человека. Персонажи, стремящиеся уничтожить их, должны быть готовы к борьбе. Бой является важной частью обязанностей персонажей, и даже самые миролюбивые будут вынуждены, рано или поздно, принимать в нем участие. Сектанты часто будут устраивать засады, и даже сильная охрана из верных союзников может быть сметена вражескими силами. Для того, чтобы бороться и выживать персонажи осваивают бой. В этой главе приводятся правила для битв, в том числе конфликтов с участием транспортных средств. Он охватывает действия, воздействия окружающей среды, повреждения, раны, и многие условия, которые могут повлиять на персонажа в бою. Игроки также могут найти полные правила для передвижения и переноски предметов, так как они являются важными факторами во время боя.

Структурированное Время

Бой происходит в структурированном времени, в отличие от повествовательного времени, которое охватывает ситуации, когда время и точный порядок действий является наменее важным фактором. Повествовательное время представляет собой абстрактный подход к ситуациям, когда время может протекать в течение нескольких дней или даже недель, таких как путешествие по странам или между континентами. Этот аспект игры рассматривается в главе 8: Повествовательные инструменты, в то время как Структурированное время используется в разгар боя или всякий раз, когда минуты могут решить судьбу персонажа.

Боевые Сцены

В бою или во время других зависящих от времени задач каждая секунда на счету, также как и порядок действий имеет решающее значение. В то время как члены отряда фактически проводят большую часть своего времени в небоевых занятиях, время, потраченное на борьбу с культом еретиков или убийство нелюдей часто определяет их конечную цель. Эти периоды рассматривает Глава 7: Бой, где обучение и практика персонажей выдвигаются на первый план, и где их совместная работа проверяется схваткой не на жизнь, а на смерть. Чтобы поддерживать порядок в хаосе битвы и других событий, боевая сцена разбивается на раунды, ходы и действия.

Раунды

Раунд состоит из действий всех персонажей, которые совершают по одному ходу. Хотя персонажи совершают ходы в порядке очереди, предполагается, что все они действуют более или менее одновременно в игровом мире. Каждый раунд представляет примерно десять секунд, независимо от того, сколько персонажей участвуют в битве.

Ходы

Каждый персонаж в бою получает один ход каждый раунд, в течение которого он может выполнить одно или несколько действий. В то время как ходы персонажей немного накладываются друг на друга, тем ни менее, они совершаются по очереди в порядке инициативы (см страницу 217).

Действия

Персонаж может выполнить одно или несколько действий во время своего хода. Действия представляют собой возможности, которые персонаж может использовать: пострелять по врагу или перебежками двигаться между укрытиями. При совершении нескольких действий, персонаж может выполнять их в любом порядке по его усмотрению. Действия подробно описаны на странице 217.

Обзор Боя

Битва обычно происходит в структурированном времени и разбивается на раунды, ходы и действия. Каждый персонаж (включая НИП), совершает ход каждый раунд. Хотя действие во время боя происходит почти одновременно в игровом мире, различные ходы во время раунда совершаются в порядке инициативы, которая определяется в начале боевой сцены. Когда начинается новый бой, выполните следующие действия, чтобы определить, что происходит:

Шаг 1: Врасплох

В начале боя, Мастер определяет, будут ли какие-либо персонажи застаны Врасплох. Это может произойти только в самом начале боя, хотя обычно такое случается довольно редко. Во время первого раунда боя, персонаж, которого застали Врасплох теряет свой ход и не может использовать Реакции, потому как он не ожидал подобного исхода событий. Если никого не застали Врасплох, можно перейти к следующему шагу.

Шаг 2: Описание Сцены

Перед тем как персонажи будут совершать свои ходы, игроки должны быть в курсе всего, что происходит на сцене. Мастер описывает место действия (или, по крайней мере, ту часть, которую персонажи могут видеть): противников с которыми они сталкиваются, относительные позиции всех участвующих в боевых действиях их окружающая обстановка.

Шаг 3: Определение Инициативы

Для того, чтобы определить порядок, в котором персонажи совершают ходы течение каждого раунда, каждый персонаж, участвующий в бою делает бросок Инициативы. Мастер совершает броски за всех НИП.

Шаг 4: Ходы Сражающихся

Начиная с персонажа с наивысшей инициативой, каждый персонаж занимает очередь. Персонаж, который ходит обычно называется активным персонажем, и может выполнить одно или несколько действий. После того, как его действия были совершены, его ход завершается и любые эффекты, которые действуют «до конца хода игрока» в настоящее время завершаются. Следующий персонаж по порядку инициативы становится активным и совершает свой ход, и так далее.

Шаг 5: Конец Раунда

После того, как каждый персонаж совершил ход, раунд заканчивается. Любые эффекты, которые действуют «до конца раунда» должны завершиться.

Шаг 6: Конец Сцены

Продолжайте повторять шаги 4 и 5 до тех пор, пока битва не будет закончена, или пока небоевые события (например, обнаружение готовой ко взрыву взрывчатки), инициировавшего «переключатель» на структурированном время не будут завершены.

Инициатива

Инициатива бросается один раз в начале каждой сцены боя и определяет порядок, в котором все персонажи будут ходить каждый раунд во время этой сцены. Для того, чтобы определить порядок инициативы, каждый персонаж совершает бросок 1d10 и добавляет его к БЛов. Мастер совершает бросок Инициативы для всех НИП, участвующих в сражении. Для упрощения рекомендуется, чтобы Мастер совершал одну проверку Инициативы для каждой группы однотипных противников.

После того, как каждый персонаж определил свою инициативу, Мастер делает список, помещая участников боя в порядке от самого высокого до самого низкого значения Инициативы. В этом порядке персонажи будут ходить каждый раунд до конца боя.

Если более чем один персонаж имеет одно и то же значение Инициативы, персонаж с наивысшим значением Ловкости помещается выше в порядке Инициативы. Если они также имеют одинаковую Ловкость, они оба совершают бросок 1d10, и персонаж с большим значением занимает более высокое место в порядке Инициативы.

После того, как Инициатива была определена, как правило, порядок остается неизменным до конца боя. Если новые бойцы присоединяются к битве в середине боя, просто определите их инициативу, как обычно и вставьте их в порядок Инициативы. Мастер может решить изменить порядок инициативы в течение боя, если того требуют обстоятельства, и это может привести к тому, что некоторые персонаж могут быть застаны Врасплох. Такие события, как это должны быть редкими, и должны быть использованы, чтобы усилить напряженность и ввести уникальные или интересные элементы в бою, а не только тогда, когда появляются дополнительные силы противника.

Врасплох

Персонажа застали Врасплох, ексли он не знал о присутствии своих противников или их враждебных намерениях. Как правило, персонаж имеет право пройти проверку на Внимательность, чтобы избежать этого. Есть некоторые ситуации, при которых любой персонаж с трудом сможет обнаружить угрозу. Примерами могут быть:

- Сильные ливни, землетрясения, ураганы и другие устойчивые по продолжительности громкие звуки.
- Тщательно подготовленные засады (которые используют бонусы от успешных проверок Скрытности против игровых персонажей, а также успешно подготовленная засада при помощи определенных навыков, позволивших скрыть ловушки и нападающих от глаз персонажей.
- Окружение, не предполагающее враждебности и потому снижающее бдительность персонажей, например, прием губернатора или дружеские посиделки в таверне.
- Внезапное появление факелов в руках фанатиков, массовая истерия в переполненной таверне или другие отвлекающие события.

Если есть по крайней мере один персонаж, которого застали Врасплох, первый раунд боя называется раундом Внезапности. Во время раунда Внезапности, все сражающиеся совершают броски Инициативы в обычном режиме, но любые застаные Врасплох персонажи теряют свою очередь во время раунда Внезапности. Все остальные персонажи, которых не удалось застать Врасплох действуют как обычно, используя порядок Инициативы. Персонажи, которых застали Врасплох, не могут сделать ничего, кроме того, они остаются в том состоянии, в котором они были до начала боевой сцены (обычно это означает, что они просто стоят на месте) либо потому, что они находятся в состоянии шока, или потому что они просто не знают, что они находятся под атакой. Также персонажи, которых застали Врасплох не могут использовать Реакций во время раунда Внезапности. Кроме того, все персонажи, которых не застали Врасплох получают бонус +30 бонус к проверкам Рукопашного и Стрелкового навыка при атаках по персонажам, застаным Врасплох. После того, как раунд Внезапности завершается, все персонажи приходят в себя и могут сражатсья как обычно в порядке Инициативы

Ход

Персонажи являются исключительными личностями, и, как ожидается, действуют исключительные в защиту человечества или любую другую высокую цель. Они сталкиваются с врагами, каких никакие другие люди не могли бы себе представить и в кошмарном сне, а в бою или других стрессовых ситуациях каждый должен делать всё от него зависящее, чтобы исполнить своё предназначение.

Когда порядок Инициативы доходит до персонажа, настает время для того, чтобы он совершил свой ход и совершил действия. Каждый ход разбивается на три части: начало хода, совершение действий и конец хода. Персонаж проводит большую часть своего хода за выполнением действий, и эти действия, как правило, оказывают наибольшее влияние на бой и приключение.

Действия

В течение обычного раунда, каждый персонаж получает ход для действий. В свой ход персонаж может предпринимать одно или несколько действий. Действия представляют собой всё, что персонаж делает по ходу боя: бег по темному коридору, выстрел из лука по противнику, изучение загадочного механизма, прежде чем он взорвется, или даже направляя опасные силы магии. Есть пять типов действий, и каждое действие имеет также один или несколько подтипов.

Полные Действия

Полные Действия требует полного внимания персонажа для выполнения. Персонаж может использовать одно Полное Действие в свой ход, и не может предпринимать какие-либо Полудействия. Бег в сторону соперника является примером Полного Действия.

Полудействия

Полудействие довольно легко совершить, хотя оно и требует определенных усилий или концентрации, но не так много, чтобы потратить на это весь ход персонажа. Персонаж может совершать два разных Полудействия в свой ход, вместо того, чтобы совершить одно Полное. Взятие оружия на Изготовку или Стандартная атака - типичный пример Полудействия.

Реакции

Реакция представляет собой специальное действие, которое персонаж делает в ответ на какое-то событие, например, нападение. Персонаж получает одну реакцию каждый раунд, которую он может использовать не в свой ход. При мером будет совершение проверки Уворота для избежания попадания.

Свободные Действия

Свободные действия занимают одно мгновение и, как правило, не требуют реальных усилий. Персонаж может выполнить Свободные Действия в дополнение к любым другим действиям в свой ход. Несмотря на то, что не существует формального ограничения на количество Свободных Действий персонаж может взять в течение одного хода, Мастер должен использовать здравый смысл, чтобы установить разумные пределы того, что может быть достигнуто в течение нескольких секунд. Примеры Свободных Действий: короткое пояснение плана битвы товарищу или возможность выронить ненужный предмет из рук.

Длительные Действия

Некоторые действия требуют больше, чем один раунд, чтобы их завершить. Они могут включать восстановление поврежденного механизма, перезарядка громоздкого оружия, или перевод языка мертвой расы. Длительыне Действия начинаются в ход персонажа, и это единственный тип действий, который может быть предпринят в течение нескольких раундов. После того, как персонаж берет на себя обязательство завершения Длительного Действия, он считается работающим над завершением его до конца. Если персонаж отказывается от Длительного Действия, или прерывается, весь прогресс на пути к завершению теряется.

Подтипы Действий

В дополнение к своему типу, каждое действие также делится на один или несколько подтипов. Подтипы действий ничего сами по себе не делают, но они используются для разъяснения того, что персонаж делает и что не может делать в различных особых обстоятельствах. Например, персонаж, который Обездвижен не может выполнить какие-либо действия с подтипом Перемезегия.

Использование Действий

Во время своего хода, персонаж может выполнить одно Полное Действие или два разных Полудействия. Персонаж может, например, сделать действие Натиска (Полное Действие) или сделать Полудействие Прицеливание и Полудействие Стандартная Атака, например, стрельба. Важно помнить, что раунд длится всего несколько секунд, так что ход персонажа в течение этого раунда занимает лишь несколько мгновений.

Любое действие можно сочетать с разговорами, подколками, боевыми кличами, и другими короткие словесными выражениями, которые считаются Свободными Действиями, но остаются на усмотрение Мастера, мог ли игрок сказать всё что хотел за столь короткий промежуток времени. Усмешка в сторону товарища или лаконичное оскорбление врага всегда найдут себе место, но пересказывание интимных подробностей своих легендарных приключений и поединках до смерти между взмахами меча, вероятно, не смогут уместиться в Свободное Действие и, вероятно, займет куда больше времени.

Большинство действий начинаются и заканчиваются в течение одного хода активного персонажа. Например, персонаж не начинает Натиск на одном ходу, чтобы закончить его на другом в следующем раунде (так как первоначальная цель уже может покинуть прежнее место и разорве дистанцию). Потому персонаж должен потратить Полное Действие за один ход. Тем не менее, существуют два основных исключения: Реакции могут быть выполнены только в чужой ход, а Длительные действия всегда занимают более одного раунда.

Персонажи могут совершать за один ход только одно действие с подтипом Атака и одно действие с подтипом Концентрация. Они могут использовать Реакции с подтипом Концентрации или Атаки в течение того же раунда, если не использовали действия с данным подтипом во время своего хода. Обратите внимание, что поддержание Заклинаний (большинство из которых имеют подтип Концентрация) не считается действием.

Таблица 7-1: Действия в Бою

Действие	Тип	Подтип	Описание
Автоматическая Очередь	Полудействие	Атака, Стрелковая	−10 СН, одно попадание за каждую СтУ
Бег	Полное Действие	Перемещение	Перемещение на 6хБЛов, противники получают -20 СН и +20 РН при атаках персонажа
Безумная атака	Полное Действие	Атака, Рукопашная	Замена Реакции этого раунда для получения бонуса +30 к РН
Встать/Оседлать/Спешиться	Полудействие	Перемещение	Встать, будучи Сбитым с Ног, оседлать или спешиться со скакуна, зайти или выйти из транспорта, либо переместиться внутри транспорта
Движение	Разное	Перемещение	Перемещение на БЛов за Полудействие или удвоенный БЛов за Полное Действие
Дозор	Полное Действие	Атака, Концентрация, Стрелковая	Стрельба по целям, зашедшим в зону поражения
Захват	Разное	Атака, Рукопашная	Воздействие на захваченного или выход из захвата
Защитаня Стойка	Полное Действие	Концентрация, Рукопашная	Получение дополнительной Реакции, противники получают штраф -20 к РН
Защитное Действие	Полудействие	Концентрация, Рукопашная/Стрелковая	−10 к РН или СН, +10 ко всем проверкам Избежания до начала следующего хода
Избежание	Реакция	Перемещение или Рукопашная	Использование Уворота (Перемещение) или Парирования (Рукопашная) для избежания атак.
Изготовка	Полудействие	Прочее	Взятие на изготовку оружия или предмета
Использование Навыка	Разное	Концентрация, Прочее	Персонаж может использовать навык
Маневрирование	Полудействие	Рукапашная, Перемещение	Встречная проверка РН, если персонаж выигрывает, противник сдвигается на 1 метр
Молниеносная Атака	Полудействие	Атака, Рукопашная	−10 РН, одно попадание за каждую СтУ
Натиск	Полное Действие	Атака, Рукопашная, Перемещение	Необходимо переместиться на 4 метра, +20 к РН
Оглушение	Полное Действие	Атака, Рукопашная	Попытка оглушить оппонента
Ожидание	Полное Действие	Прочее	Можно использовать Полудействие до начала следующего хода.
Отступление	Полное Действие	Перемещение	Выход из рукопашной без получения свободных атак.
Перезарядка	Разное	Прочее	Перезарядка стрелкового оружия
Подавляющий Огонь	Полное Действие	Атака, Стрелковая	−20 СН против целей, попавших под огонь Полуавтоматической или Автоматической очереди
Полуавтоматическая Очередь	Полудействие	Атака, Стрелковая	+0 СН, дополнительное попадание за каждые две дополнительные СтУ
Прицеливание	Разное	Концентрация	Бонус +10 (за Полудействие) или +20 (за Полное действие) к следующей атаке персонажа
Прицельная Атака	Полное Действие	Атака, Концентрация, Рукопашная или Стрелковая	Атака определенной части тла со штрафом -20 к РН или СН
Прыжки и Спрыгивание	Полное Действие	Перемещение	Персонаж может подпрыгивать вертикальноили перепрыгивать по горизонтали.
Сбивание с Ног	Полудействие	Атака, Рукопашная	Попытка сбить противника с ног
Сотворение Заклинаний	Разное	Разное	Использование Заклинаний
Стандартная Атака	Полудействие	Атака, Рукопашная/Стрелковая	+10 к РН или СН, совершение одной рукопашной или стрелковой атаки
Стремительная Атака	Полудействие	Атака, Рукопашная	+0 РН, дополнительное попадание за каждые две дополнительные СтУ
Тактическое Перемещение	Полное Действие	Концентрация, Перемещение	Перемещение от укрытия к укрытию
Установка Тяжелого Оружия	Полудействие	Прочее	Подготовка Тяжелого оружия для эффективной стрельбы
Финт	Полудействие	Рукопашная	Встречная проверка РН, если персонаж побеждает, от его следующей атаки нельзя Уворачиваться или Парировать

Описания Действий

Эти действия могут использовать игроки в структурированном времени.

Автоматическая Очередь

Тип: Полудействие
Подтип: Атака, Стрелковая

Персонаж может вести огонь из своего оружия в режиме максимальной эффективности, обращая в цель потоки снарядов. Персонаж может использовать это действие только из оружия, которое может вести автоматический огонь. Если персонаж держит в каждой руке оружие, могущее вести автоматический огонь, этим действием он может использовать оба оружия (см Сражение с Двумя Оружиями на странице 228). Если персонаж держит тяжелое оружие, оно должно быть установлено, как обычно.

Персонаж совершает проверку (-10) Стрелкового Навыка, при выпадении на кубе результата 91 и выше оружие заклинивает (см страницу 224). Если проверка пройдена, оружие наносит дополнительное попадание за каждую СтУ. Общее количество попаданий не может превышать его Скорострельность. Дополнительные попадания могут быть направлены как в первоначальную цель, так и цели в двух метрах от нее, при условии, что по прочим целям попасть было не сложнее, чем по первоначальной. Если дополнительные попадания нанесены по первоначальной цели, используйте Таблицу 7-2 Множественные попадания для определения частей тела, куда попали снаряды. Помните, что первое попадание всегда приходится в часть тела в соответствии с результатом броска при проверке на атаку (страница 226).

Если персонаж держит два оружия в руках и имеет соответствующий талант, он может совершить дополнительную атаку из второго оружия как часть этого действия. Смотри Сражение с Двумя Оружиями на странице 228 для дополнительной информации.

Бег

Тип: Полное Действие
Подтип: Перемещение

Активный герой бежит, покрыв расстояние не превышающее его дистанцию Бега. (страница 245 Таблица 7-23: Перемещение в Структурированном Времени). Это помогает персонажу избежать стрелковых атак, но делает его легкой добычей для рукопашных атак. До начала следующего хода персонажа, любая стрелковая атака против него получает штраф -20 к проверке Стрелкового Навыка, но рукопашные атаки против него получают бонус +20 Проверке Рукопашного Навыка.

Безумная атака

Тип: Полное Действие
Подтип: Атака, Рукопашная

Персонаж совершает Безумную атаку в рукопашной в ущерб личной безопасности. Он совершает проверку (+30) Рукопашного навыка, и при успехе наносит одно попадение. Тем ни менее, вне зависимости от результата, персонаж не может совершать Реакцию Избежания до начала своего следующего хода. Персонаж не может комбинировать эту атаку с Прицеливанием.

Встать/Оседлать/Спешиться

Тип: Полудействие
Подтип: Перемещение

Если активный персонаж лежит или сидит на земле, он может встать. Если он уже стоит, он может оседлать зверя или войти в транспортное средство. Если он уже верхом или уже внутри транспорта, он может спешиться или выйти из транспорта. Это действие также может быть использовано для перемещения внутри транспортного средства в случае необходимости.

Движение

Тип: Разное
Подтип: Перемещение

Активный персонаж может потратить Полудействие чтобы переместиться на количество метров, равное его БЛов. В качестве Полного Действия он может переместиться на удвоенную дистанцию, в соответствии с Таблицей 7-23: Перемещение в Структурированном Времени на странице 245. Если активный персонаж заканчивает передвижение рядом с противником, он может вступить с ним в рукопашную. Если активный персонаж пытается отойти от оппонента, с которым вел рукопашную, оппонент может немедленно провести по нему Стандартную Атаку в соответствии с правилами Бегства и Выхода из Рукопашной на странице 220.

Дозор

Тип: Полное Действие
Подтип: Атака, Концентрация, Стрелковая

Активный персонаж охраняет определенную область или цель, готовый стрелять в подходящий момент. Когда Дозор объявлен, персонаж устанавливает зону, например, коридор, или линию деревьев, которая паходится в направлении взгляда персонажа шириной в 45°. Активный персонаж затем заявляет атаку, которую он собирается использовать: Стандартную Атаку, Полуавтоматическую или Автоматическую очередь, а также условие, которое будет её провоцировать. В любое время до начала своего следующего хода при выполнении данных условий персонаж может заявить что выполняет эту атаку (до тех пор, пока имеет такую воозможность). Эта атака совершается в тот момент, когда выполняется условие, например, когда враг входит в зону поражения. Если это происходит одновременно с действием другого персонажа, персонаж с более высокой Ловкостью действует в первым. Если оба персонажа имеют одинаковую Ловкость, они делают Встречную проверку на Ловкость, чтобы увидеть, кто будет действовать первым. После того, как атака будет совершена, даже если она не попала, цели должны немедленно сделать проверку (+0) Подавления или стать Подавленными (страница 230), в том месте, где они зашли в зону поражения. Если персонаж на Дозоре выполняет какие-либо действия или Реакции, такие как Уклонение от атаки, его Дозор немедленно прекращается. Обратите внимание, что Свободные действия можно по-прежнему использовать без ограничений (например, произнесение фразы).

Захват

Тип: Разное
Подтип: Атака, Рукопашная

Это действие можно использовать только находясь в Захвате (страница 228). Если активный персонаж удерживает в Захвате цель, первым делом он должен заявить, что он тратит в этом ходу Полное Действие для поддержания Захвата, иначе захват автоматически прерывается. После этого он может выбрать одно из следующих вариантов:

• **Нанесение Урона:** Контролирующий Захват может попытаться нанести урон своей цели при помощи грубой силы, совершая Встречную проверку Силы. Если персонаж побеждает, он наносит безоружный урон (1d5-3+БСил) с попаданием в Туловище цели и нанося один уровень Усталости. Если проверка была провалена, урон не наносится, однако цель остается в Захваченной. К данной проверке применим бонус за Помощь.

• **Бросить Противника на Землю:** Удерживающий Захват персонаж может попытаться бросить оппонента на землю Встречной проверкой Силы. Он может получать бонусы за Помощь.Если персонаж выигрывает проверку, Захваченный персонаж Сбивается с Ног. Контролирующий персонаж может прервать захват Свободным Действием или продолжать удерживать противника в Захвате, получая +10 ко всем Встречным проверкам во время Захвата до того, как противник не встанет (если он на это способен). Этот бонус идет в дополнение к обычному бонусу (+10) за атаки по лежачему оппоненту.

• **Сдвинуть Противника:** Персонаж может попытаться сдвинуть Захваченного противника силой. Для этого он совершает встречную проверку Силы, которая может получать бонусы за Помощь. Если проверка пройдена, он перемещает оппонента на 1 метр в любом направлении, плюс один дополнительный метр за каждую СтУ. Это расстояние не может превышать дистанцию Половинного Движения персонажа. При этом, персонаж должен двигаться со своей целью для сохранения Захвата, либо отпустить её, но остаться на месте.

• **Выхватить:** Персонаж может достать один из своих предметов, либо, с разрешения Мастера, выхватить один из предметов его оппонента.

• **Встать:** Если оба персонажа лежат, удерживающий Захват может встать на ноги, при этом он также может попытаться поднять его оппонента, совершая Встречную проверку Силы. Эта проверка может получать бонусы за Помощь. Если проверка пройдена, оба персонажа встают.

• **Использовать Предмет:** Персонаж может использовать предмет, если это необходимо.

Возможности Захваченной Цели

Если активный персонаж является целью Захвата, он должен заявить, что тратит Полудействие на Захват - это штраф за то, что он Захвачен. После этого, он может предпринять следующие действия:

• **Вырваться:** Захваченный персонаж может предпринять попытку высвободиться из Захвата, совершив Встречную проверку Силы, которая может получить бонусы за Помощь. Если персонаж побеждает, он освобождается от Захвата и может совершить любое Полудействие.

• **Выскользнуть:** Захваченный персонаж может предпринять попытку выскользнуть из рук противника, совершив (+0) проверку Акробатики. Если она успешна, он прерывает Захват и может посершить Полудействие.

• **Перехват Инициативы:** Захваченная цель может попытаться взять контроль в Захвате, совершив Встречную проверку Силы. Эта проверка может получить бонусы за Помощь. Если персонаж побеждает, он перехватывает инициативу и считается что теперь Захват держит он, а его оппонент становится Захваченным. При этом контролирующий персонаж сможет немедленно использовать одно из действий контролирующего, однако не может использовать своё второе Полудействие.

Захват: Важность Размера

Если один из персонажей больше, чем второй (см. черту Размер на странице 138), то он получает дополнительные СтУ при успешных Встречных проверках, совершенных в рамках Захвата за каждую единицу разницы в черте Размер.

Защитаня Стойка
Тип: Полное Действие
Подтип: Концентрация, Рукопашная

Персонаж не предпринимает атак и сосредотачивается только на защите. До начала своего следующего хода, персонаж может использовать его Реакцию только для совершения Избежания, при этом он получает ещё одну дополнительную Реакцию, а все противники получают штраф -20 на Рукопашный навык при совершении атак по персонажу.

Защитное Действие
Тип: Полудействие
Подтип: Концентрация, Рукопашная/Стрелковая

Персонаж решает действовать осторожно и максимально безопасно. Это действие должно быть первым в ходу персонажа. Он получает штраф -10 на все свои проверки Рукопашного и Стрелкового Навыков в этом ходу, но получает бонус +10 к проверкаи Избежания до начала своего следующего хода.

Избежание
Тип: Реакция
Подтип: Перемещение или Рукопашная

После попадания по персонажу атакой, но до нанесения урона он может избежать попадание, совершая проверку Уворота или Парирования. Персонаж обязан знать об атаке для того чтобы сделать проверку (и не быть застаным Врасплох). Если проверка пройдена, персонаж избегает попадания в последний момент, попадание не засчитывается и атака считается промахнувшейся (и не наносит урон). Если проверка Избежания провалена, атака попадает и урон наносится как обычно.

Если Избежание производится от стрелковой атаки, персонаж может только совершать Уворот. Если атака наносится в рукопашной, можно использовать как навык Уворота, так и Парирования. Сложность проверки будет (+0), до изменения её модификаторами (страницы 104 и 112). Реакции нельзя использовать во время своего хода, так что нельзя Уворачиваться/Парировать при атаках в результате Дозора или выхода из рукопашного боя, и т.д.

Избежание Автоматических, Множественных и Поражающих Область Атак

Некоторые атаки - нанесенные гранатами, огнеметами или в результате ведения автоматической или полуавтоматической очереди - довольно сложно избежать. При Увороте от оружия с областью поражения (свойства Взрыв и Рассеивающееся), успешная проверка Уворота перемещает персонажа к краю зоны поражения оружия, но не более чем на БЛов метров. Если персонажу будет необходимо двигаться дальше, этого расстояния, чтобы избежать попадания, или он не может переместиться из-за препядствия, например стен коридора, он автоматически проваливает проверку. При Избежании Стремительной или Молниеносной атаки, Автоматической или Полуавтоматической очереди, атак из оружия со свойством Спаренное, а также прочих атак, наносящих множественные попадания, каждая СтУ при проверке Избежания отменяет одно дополнительное попадание. Если персонаж отменяет все попадания данной атаки, она считается промахнувшейся.

Изготовка
Тип: Полудействие
Подтип: Прочее

Активный персонаж достает оружие или предмет, хранящийся в сумке или кармане. Оружие или предмет также может быть надлежащим образом убран при помощи этого действия (при этом просто выпустить его из рук можно Свободным Действием). Это действие также может быть использовано, чтобы нанести яд на кинжал, выпить зелье и так далее. Изготовка может быть объявлена дважды в том же ходе, если она используется на двух различных видах оружия или предметах.

Использование Навыка
Тип: Разное
Подтип: Концентрация, Прочее

Активный персонаж может использовать навык. Обычно это требует проверки навыка. Это может быть Длительное действие, в зависимости от навыка или обстоятельств.

Маневрирование
Тип: Полудействие
Подтип: Рукапашная, Перемещение

Агрессивно маневрируя, атакующий способен вынудить оппонента переместиться, совершая Встречную проверку Рукопашного Навыка. При успехе, оппонент обязан переместиться на 1 метр в любом направлении по выбору атакующего. При желании, атакующий также может переместиться на один метр. Оппонент не может быть сдвинут на другого персонажа или в непроходимый объект (например, стену), при этом, его можно столкнуть с уступа.

Молниеносная Атака
Тип: Полудействие
Подтип: Атака, Рукопашная

Это действие может быть использовано, если у атакующего есть талант Молниеносная Атака. Персонаж яростно и точно наносит множество ударов по своей цели в рукопашной. Для совершения этой атаки персонаж должен быть вооружен рукопашным оружием или иметь возможность наносить безоружные атаки. Если он вооружен двумя рукопашными оружиями, он может атаковать обоими в соответствии с правилами Сражения с Двумя Оружиями (страница 228). Несбалансированное или Громоздкое оружие не может быть использовано для Молниеносной Атаки.

Атакующий совершает проверку (-10) Рукопашного Навыка. Если проверка пройдена, он наносит по цели одно попадание этим оружием за каждую СтУ. При этом количество попаданий не может превышать БРН атакующего. Дополнительные попадания могут быть распределены как в первоначальную цель, так и в цели, связанные рукопашной с атакующим, при условии, что по ним не сложнее попасть, чем по первоначальной цели. Если эти попадания направлены на первоначальную цель, используйте Таблицу 7-2: Множественные Попадания для определения частей тела, по которым попадают атаки. Помните, что первое попадание всегда приходится в часть тела в соответствии с результатом броска при проверке на атаку. (страница 226).

Если персонаж держит два оружия в руках и имеет соответствующий талант, он может совершить дополнительную атаку вторым оружием как часть этого действия. Смотри Сражение с Двумя Оружиями на странице 228 для дополнительной информации.

Натиск
Тип: Полное Действие
Подтип: Атака, Рукопашная, Перемещение

Персонаж бросается на противника и совершает одиночную рукопашную атаку. Цель для атаки должна быть не менее чем в четырех метрах от него, но в пределах досягаемости Натиска (см таблицу 7-23 на стр 245). Последние четыре местра атаки должны быть на прямой линии, так, чтобы атакующий смог набрать разбег и быть на одной линии с целью. После достижения цели, он совершает одиночную рукопашную атаку, совершая проверку (+20) Рукопашного навыка. При успехе атака наносит одно попадание по цели. Если у персонажа свободны руки, то вместо атаки он может попытаться произвести Захват цели или Сбить её с Ног.

Оглушение
Тип: Полное Действие
Подтип: Атака, Рукопашная

Если персонаж безоружен или вооружен рукопашным оружием, он может попытаться Оглушить своего противника вместо нанесения смертоносного удара. Он должен совершить проверку -20 Рукопашного навыка против цели, связанной с ним рукопашной. При успехе, необходимо совершить бросок 1d10 и добавить БСил атакующего. Это значение сравнивается с суммой БСт цели и его Очками Брони на голове. Если значение атакующего превышает данную сумму, противник Оглушается на количество раундов, равное разнице между этими значениями и получаеет один уровень Усталости.

Ожидание
Тип: Полное Действие
Подтип: Прочее

Вместо того чтобы действовать, персонаж ожидает более подходящего момента. При совершении Ожидания, его ход заканчивается немедленно. В любое время до начала своего следующего хода персонаж может использовать Полудействие по своему выбору, даже если сейчас не его ход. Это действие считается частью его хода, так что он не может использовать его для совершения ещё одной атаки или действия с подтипом концентрации, если он совершал его до Ожидания. Полудействие не может прерывать ход другого персонажа, если тот уже начал действовать. Если Полудействие не использовалось до начала следующего хода персонажа, то оно теряется. Если два персонажа совершают Ожидание одновременно, они должны совершить встречную проверку Ловкости чтобы определить, кто будет действовать первым.

Отступление
Тип: Полное Действие
Подтип: Перемещение

Персонаж отступает из рукопашной и может совершить Половинное Движение. Противники не могут совершить Стандартную Атаку против отступающего на это перемещение. В разделе Бегство и Выход из Рукопашной подробно рассмотрен этот аспект.

Перезарядка
Тип: Разное
Подтип: Прочее

Активный персонаж может перезарядить стрелковое оружие. Требуемое на это время зависит от самого оружия (страница 144). Для перезарядки требуется свободная рука (для перезарядки Тяжелого оружия подразумевается, что рука освободжается для перезарядки, если оружие установлено, а Основное оружие перехватывается в одну руку), в противном случае время перезарядки увеличивается на Полное Действие. Учитывайте, что Перезарядка, требующая больше чем один раунд будет являться Длительным Действием. (страница 24).

Подавляющий Огонь
Тип: Полное Действие
Подтип: Атака, Стрелковая

Активный персонаж накрывает шквалом огня своих противников, заставляя их искать укрытия. Это действие можно осуществлять оружием, которое способно вести полуавтоматической или автоматический огонь (см стр 144, Скорострельность). Когда Подавляющий Огонь объявлен, активный характер устанавливает зону поражения, например, коридор, или линию деревьев, которая паходится в направлении взгляда персонажа шириной в 30 ° (если оружие ведет полуавтоматический огонь) или 45 ° (при автоматическая стрельбе). Затем в качестве части этого действия персонаж стреляет в автоматическом или полуавтоматическом режиме (в соответствии с ведением Автоматического или Полуавтоматического огня) и затрачивает соответствующее количество боеприпасов. Все цели в пределах зоны поражения должны сделать проверку (-10) Подавления или стать Подавленными, как указано на странице 230.

Если персонаж использует оружие в автоматическом режиме, штраф на проверку увеличивается до -20. Персонаж не должен совершать бросок на попадание с обычными штрафами или бонусами за ведение Автоматического или Полуавтоматического огня. Вместо этого персонаж делает проверку (-20) Стрелкового Навыка, чтобы определить, смогла ли данная атака кого-либо зацепить. При результате 91-100 оружие заклинивает (см правило заклинивания ниже). Если проверка Стрелкового навыка завершена успешно, Мастер назначает попадание по случайной цели в пределах зоны поражения, назначая одно дополнительное попадание за каждые две СтУ по другой случайной цели. Количество попаданий не может превышать Скорострельность оружия в используемом режиме огня и для попаданий использует Таблицу 7-2: Множественные попадания на странице 223, чтобы определить части тела, по которым совершены попадания. Активный персонаж не может добровольно провалить проверку Стрелкового навыка.

Бегство и Выход из Рукопашной

Иногда лучшее, что можно сделать в бою - уйти от опасности любыми возможными средствами. Персонаж может добровольно или вынужденно (из-за страха, заклинания или иного эффекта) бежать от противника. Когда персонаж Выходит из Рукопашной по собственной инициативе, он может предпринимать любое действие с подтипом Перемещения. Когда персонаж Выходит из Рукопашной против его воли, он должен Бежать.

Выход из Рукопашной

Если персонаж Выходит из Рукопашной с одним или несколькими оппонентами любым действием с подтипом Перемещения кроме Отступления, каждый его оппонент может совершить Стандартную Атаку против персонажа Свободным Действием.

Таблица 7-2: Множественные Попадания

Первое	Второе	Третье	Четвертое	Пятое	Каждое Последующее
Голова	Голова	Рука	Туловище	Рука	Туловище
Рука	Рука	Туловище	Голова	Туловище	Рука
Туловище	Туловище	Рука	Голова	Рука	Туловище
Нога	Нога	Туловище	Рука	Голова	Туловище

Полуавтоматическая Очередь

Тип: Полудействие

Подтип: Атака, Стрелковая

Персонаж может вести огонь из своего оружия в режиме полуавтоматической очереди, выпуская по цели град снарядов. Персонаж может использовать это действие только из оружия, которое может вести полуавтоматический огонь. Если персонаж держит в каждой руке оружие, могущее вести полуавтоматический огонь, этим действием он может использовать оба оружия (см Сражение с Двумя Оружиями на странице 228). Если персонаж держит тяжелое оружие, оно должно быть установлено, как обычно.

Персонаж совершает проверку (+0) Стрелкового Навыка, при выпадении на кубе результата 91 и выше оружие заклинивает (см страницу 224). Если проверка пройдена, оружие наносит попадание плюс одно дополнительное попадание за каждые две дополнительные СтУ. Общее количество попаданий не может превышать его Скорострельность. Дополнительные попадания могут быть направлены как в первоначальную цель, так и цели в двух метрах от нее, при условии, что по прочим целям попасть было не сложнее, чем по первоначальной. Если дополнительные попадания нанесены по первоначальной цели, используйте Таблицу 7-2 Множественные попадания для определения частей тела, куда попали снаряды. Помните, что первое попадание всегда приходится в часть тела в соответствие с результатом броска при проверке на атаку. (страница 226).

Если персонаж держит два оружия в руках и имеет соответствующий талант, он может совершить дополнительную атаку из второго оружия как часть этого действия. Смотри Сражение с Двумя Оружиями на странице 228для дополнительной информации.

Заклинивание Оружия

Оружие может заклинивать из-за почтенного возраста, дикого нрава или из-за плохой конструкции. При немодифицированном результате броска при провкерке Стрелковой атаки 96−100 оружие считается заклинившем. Это означает, что оружие автоматически промахивается и не может стрелять, пока не будет восстановлена его боеспособность. Восстановление боеспособности занимает Полное Действие и требует проверки Стрелкового Навыка. При успехе, заклинивание устраняется, но оружие требует перезарядки, а весь боезапас, присутствовавший в нем на момент заклинивания утрачивается. Если проверка провалена, оружие по-прежнему считается заклинившим и требует починки в следующем раунде.

Некоторые виды оружия чрезвычайно опасны и при заклинивании вызываюn дополнительные эффекты, как написано в их описании в Главе 5: Оружейная. Ведение Полуавтоматического, Автоматического и Подавляющего огня вызывает дополнительный шанс заклинивания.

Прицеливание

Тип: Разное

Подтип: Концентрация

Персонаж тратит дополнительное время чтобы совершить более точную атаку. Совершая Прицеливание Полудействием персонаж получает бонус +10 к Рукопашному или Стрелковому Навыку для следующей атаки; Используя Полное Действие для совершения Прицеливания персонаж получает бонус +20 к следующей атаке. Следующее действие после прицеливания должно быть атакой (Стандартная атака, Полуавтоматическая очередь, Молниеностная атака и т.д.), иначе преимущество от прицеливания теряется. Бонус также теряется, если персонаж использовал Реакцию прежде, чем совершил атаку. Прицеливание может быть использовано для Рукопашной или Стрелковой атаки, но не для атаки с использованием заклинаний.

Прицельная Атака

Тип: Полное Действие

Подтип: Атака, Концентрация, Рукопашная или Стрелковая

Персонаж пытается атаковать конкретную или уязвимую часть тела своей цели. Атакующий объявляет часть тела (голова, туловище, рука и т.д.) и делает атаку по правилам для Стандартной атаки со штрафом -20 к проверке Рукопашного или Стрелкового Навыка (в зависимости от атаки). Если он проходит проверку, то атака считается попавшей в заявленную часть тела и наносит 1 попадание. По усмотрению Мастера, эту атаку можно использовать для прицеливания в определенные места на существах или в пространстве, например как стрельба в замок на воротах или по бочке со смолой. Эта атака не получает обычный бонус +10 для Стандартной атаки.

Прыжки и Спрыгивание

Тип: Полное Действие

Подтип: Перемещение

Персонаж может подпрыгивать вертикально или перепрыгивать по горизонтали. См. страницу 247 за дополнительной информацией.

Стрельба Наугад

Могут возникнуть ситуации, когда персонаж осознает опасность, которая его подстерегает, но не в состоянии её увидеть. В этих случаях персонаж может во время своего хода вести стрельбу или атаковать в определенном направлении или в конкретную цель, в надежде поразить скрывшегося противника. В этих случаях Мастер самостоятельно определяет значение от 1 до 100, которе представляет собой процентный шанс персонажа поразить свою цель, если персонаж атакует в нужном направлении. Затем, во время Шага 2: Атакующий совершает проверку, Мастер совершает бросок 1d100 и сравнивает результат с процентным шансом. Если на кубе выпало данное значение или меньше, атака продолжается в обычном режиме. Если на бросске выпало большее значение, атака промахивется, возможно, привлекая еще более нежелательное внимание к несчастному персонажу из-за его действия.

Сбивание с Ног

Тип: Полудействие
Подтип: Атака, Рукопашная

Атакующий наносит сокрушительный удар, сбивая противника с ног. Активный персонаж совершает Встречную проверку Силы против цели, получая бонус +10, если использует это действие как часть Натиска или сразу после использования Половинного Движения. Если атакующий выигрывает, цель сбивается с ног и должна Встать, чтобы вновь оказаться на ногах. Если атакующий победил с двумя или более СтУ, он может решить нанести 1d5-3+БСил Ударного урона и нанести 1 уровень Усталости цели. Если цель выигрывает проверку, она остается на ногах. Если цель выигрывает проверку с двумя и более СтУ, атакующий сам оказывается сбитым с ног.

Сотворение Заклинаний

Тип: Разное
Подтип: Разное

Это действие используется, чтобы Сотворить Заклинание в бою. Каждре заклинание определяет тип действия и один или несколько подтипов. Для получения дополнительной информации см 194.

Стандартная Атака

Тип: Полудействие
Подтип: Атака, Рукопашная/Стрелковая

Активный персонаж совершает рукопашную или стрелковую атаку с бонусом +10 к Рукопашному или Стрелковому Навыку соответственно. Успешная проверка наносит по противнику одно попадание. Для дополнительной информации об атаке см. страницу 226. Если безоружный персонаж связан рукопашной, он может заявить Захват его оппонента вместо нанесения урона (страница 228).

Если персонаж вооружен двумя оружиями и имеет соответствующие таланты, он может нанести дополнительную атаку вторым оружием частью этого действия (правила Сражения с Двумя Оружиями на странице 228).

Стремительная Атака

Тип: Полудействие
Подтип: Атака, Рукопашная

Это действие можно совершить, если персонаж имеет талант Стремительная атака. Персонаж яростно и точно наносит множество ударов по своей цели в рукопашном бою. Для совершения этой атаки персонаж должен быть вооружен рукопашным оружием или иметь возможность наносить безоружные атаки. Если он вооружен двумя рукопашными оружиями, он может атаковать обоими в соответствии с правилами Сражения с Двумя Оружиями (страница 228).

Атакующий совершает проверку (+0) Рукопашного Навыка. Если проверка пройдена, он наносит по цели одно попадание этим оружием, плюс по одному дополнительному попаданию за каждые две дополнительные СтУ после первой при проверке. При этом количество попаданий не может превышать БРН атакующего. Дополнительные попадания могут быть распределены как в первоначальную цель, так и в цели, связанные в рукопашной с атакующим, при условии, что по ним не сложнее попасть, чем по первоначальной цели. Если эти попадания направлены на первоначальную цель, используйте Таблицу 7-2: Множественные Попадания на странице 223 для определения частей тела, по которым попадают атаки. Помните, что первое попадание всегда приходится в часть тела в соответствие с результатом броска при проверке на атаку. (страница 226).

Если персонаж держит два оружия в руках и имеет соответствующий талант, он может совершить дополнительную атаку из второго оружия как часть этого действия. Смотри Сражение с Двумя Оружиями на странице 228для дополнительной информации.

Тактическое Перемещение

Тип: Полное Действие
Подтип: Концентрация, Перемещение

Активный персонаж перебегает от одного укрытия к другому. При этом он может переместиться не более чем на дистанцию его Половинного Движения. Во время перемещения он получает преимущества укрытия, которое он покидает, даже если он перемещается по открытой местности в течении короткого промежутка времени.

Установка Тяжелого оружия

Тип: Полудействие
Подтип: Прочее

Тяжелое оруже должно быть установлено, перед тем как из него можно эффективно стрелять. В качестве опоры могут выступать сошки или штатив, подпирая оружее, или просто широкая стойка или упор в колени. Когда персонаж стреляет из неустановленного тяжелого оружия, он получает штраф -30 на проверку Стрелкового навыка. Он может использовать это действие для закрепления оружия на месте, после чего оружее считается установленным и остается таковым до тех пор, пока не будет перемещено. После установки персонаж не может перемещаться без потери выгоды от установки. Тем не менее, он может сделать поворот на 45 градусов (а иногда и более) в зависимости от типа крепления. Например, оружее уперлось в вырез разрушенной стены и будет иметь ограниченную область огня, в то время как один из штативов потенциально может поворачиваться до 180 градусов. Обратите внимание, что персонаж может оставить установленное оружее и после вернуться к нему - оружие перестает считаться установленным только если его перемещают.

Финт

Тип: Полудействие
Подтип: Рукопашная

Персонаж пытается использовать обманные движения, чтобы вынудить своего противника совершить ошибку. Персонаж и его цель совершают Встречную проверку Рукопашного Навыка. Если выигрывает персонаж, его следующую рукопашную Стандартную атаку против той же цели в течение этого хода нельзя будет Избежать. Если персонаж использует любое другое действие, данное преимущество теряется.

Прочие Действия

Если игрок хочет сделать что-то, не охваченное обычными действиями, Мастер должен принять решение о том, сколько для этого потребуется времени и какой тип и подтип действия в данном случае будет использован. Как правило, большинство действий могут требовать проверку характеристики или навыка, либо совершение Встречной проверки. Мастеру следует иметь в виду, что раунд длится всего около пяти секунд, так что раунда может не хватить для какой-либо серьезной задачи.

Атака

Наиболее распространенное действие в бою - атака, вне зависимости от того, чем вооружен персонаж - рукопашным или стрелковым оружием. Перед совершением атаки Мастер должен убедиться, что данная атака возможна, проверив её основные требования. Рукопашная атака требует, чтобы атакующий был в рукопашном бою с его целью. Стрелковые атаки не требуют нахождения стрелка в рукопашном бою, если он не ведет атаку оружием с классом Пистолет. В любом случае, персонаж должен знать о своем противнике (смотрите вставку Стрельба Наугад (страница 224) для получения дополнительной информации). Если атака возможна, следуйте следующим шагам:

- **Первый Шаг:** Применение модификаторов к характеристике атакующего
- **Второй Шаг:** Атакующий совершает проверку
- **Третий Шаг:** Атакующий определяет часть тела, по которой попала атака
- **Четвертый Шаг:** Атакующий определяет Урон
- **Пятый Шаг:** Цель получает Урон

Первый Шаг: Применение модификаторов к характеристике атакующего

Рукопашная атака требует проверку Рукопашного Навыка, а Стрелковая атака - Стрелкового. Существует множество факторов, которые могут сделать атаку более простой или сложной, например, использование Автоматической Стрельбы накладывает на атаку штраф-10, а Стандартная Атака - бонус +10. Мастер также может использовать дополнительные штрафы и бонусы в зависимости от ситуации. Если ситуация подразумевает несколько действующих модификаторов, просто сложите их вместе и итоговое значение прибавьте к характеристике. При этом, максимальный бонус равен 60, а максимальный штраф - 60. Также, не следует забывать про здравый смсл, ведь некоторые атаки, вне зависимсти от модификаторов, не могут быть совершены., и потому не нуждаются в проверке.

Пример

Охотник Николай хочет совершить Стандартную Атаку, чтобы выстрелить из лука по предполагаемому культисту. Стрелковый Навык Николая равен 45, он находится на Ближенй Дистанции и получает бонус +10. Николай использует Полудействие, чтобы прицелиться, получая дополнительный бону +10. Не стоит забывать и про бонус Стандартной Атаки +10. Впрчоем, вокруг расстилается довольно густой туман, накладывающий штраф -20. После расчета итогового значения, Николай понимает, что ему необходимо бросить 55 или меньше при проверке Стрелкового Навыка для успешного попадания. (45 + 10 + 10 + 10 − 20 = 55).

Второй Шаг: Атакующий совершает проверку

После определения модификаторов характеристики, атакующий совершает проверку Рукопашного Навыка для совершения рукопашной атаки или Стрелкового Навыка для стрелковой. Данная проверка не имеет особенностей и совершается по аналогии с обычными проверками, и при выпавшем значении, равном или меньше, требуемого, атака попадает.

Пример

Охотник Николай совершает проверку Стрелкового Навыка и выбрасывает 14, при требуемом значении его модифицированной характеристики Стрелкового Навыка 55. Его атака попадает по культисту!

Реакция Избежания

Когда цель получает попадание от атаки, она имеет шанс избежать данное попадание, совершив реакцию Избежания (описание на странице 218). Если в результате Избежания все попавшие попадания отменены, атака считается неудавшейся и урон не наносится.

Пример

Пока Охотник Николай стреляет, Мастер решает, что культист будет Уворачиваться. Ловкость культиста 30, а Уворот является известным навыком, так что культисту необходимо пройти проверку со значением 30 и менее, чтобы избежать атаки. Мастер бросает 56, а значет проверка провалена, вероятно, Боги Хаоса предали своего слугу, который сейчас должен получить урон.

Третий Шаг: Атакующий определяет часть тела, по которой попала атака

При успешном попадании атакующему необходимо определить ту часть тела, которая получила попадание. Для этого используется выпавшее при проверке Рукопашного или Стрелкового навыка (или проверке Сотворения) значение. При этом, десятки и единицы, выпавшие при проверке меняются местами (значение 32 становится 23, а 20 становится 02, и т.д.), а полученное значение используется в Таблице 7-3 Части Тела. Каждый НИП имеет собственные значения для определения Частей Тела, указанные в его профиле (см. Типы НИП на странице 380).

Пример

При проверке Стрелкового Навыка у Николая выпало значение 14, а занчит для определения Части Тела используется значение 41. Мастер сверяется с профилем культиста и сообщает, что атака попала по туловищу.

Таблица 7-3: Части Тела

Бросок d100	Часть Тела
01-10	Голова
11-20	Правая Рука
21-30	Левая Рука
31-70	Туловище
71-75	Правая Нога
86-100	Левая Нога

Четвертый Шаг: Атакующий определяет Урон

После определения Части Тела, получившей попадание, необходимо определить Урон, нанесенный атакой. Каждое оружие имеет собственный профиль урона, обычно использующий бросок кубика с прибавлением или вычитанием определенного значения. Совершайте бросок и добавляйте к нему данный модификатор за каждое попадание. Также, если атака была нанесена в рукопашном бою, добавьте к ней БСил. В результате будет получено окончательное значение Урона. Для всех бросков атак считайте количество СтУ. Атакующий может заменить одного кубика на Урон на количество СтУ, полученных при совершении данной атаки. Если атака нанесла несколько попаданий или требует несколько бросков на урон, атакующий может заменить только один бросок на урон по своему выбору. При этом, если на броске на урон выпало 10 (без изменения значения или применения модификаторов), данная атака вызывает Праведную Ярость.

Праведная Ярость

При определении урона успешной атаки, если на любом броске урона выпало 10 (при броске десятигранника), вероятно, был нанесен невероятно мощный и кровавый удар. Также учитывается и 10 при совершении броска 1d5. После применения всех эффектов от данного попадания, может произойти одна из двух вещей. Если попадание нанесло урон после снижения Броней и БСт (См. Пятый Шаг: Цель Получает Урон), удар становится более серьезным. Атакующий совершает бросок 1d5 и сверяется с таблицей Критических Эффектов в соответствии с Частью Тела и Типом Урона данной атаки. Цель получает указанный эффект, при этом цель не считается получившей Критический Урон. Другими словами, если цель позднее получает урон, он отнимает только её здоровье, а не увеличивает значение по шкале Критических Эффектов. Таланты, которые воздействуют на Критический Урон также не модифицируют данное значение, создаваемое Праведным Неистовством, и эти эффекты не складываются между собой, если цель страдает от Праведной Ярости несколько раз. Каждый бросок вызывает отдельный эффект. В качестве альтернативы, если попадание не нанесло урон, который полностью уменьшился БСт и Броней, эта атака наносит 1 единицу урона, не снижаемого Броней или БСт. Этот эффект является бонусом за Праведную Ярость при этом попадании, так что бросать по таблице Критических Эффектов не нужно. Данный эффект отображает, что оружие просто малоэффективно против данной цели, и есть лишь небольшой шанс ей хоть как-то навредить, используя подобные «удачные» удары.

Праведная Ярость для Игроков и НИП

Праведная Ярость это свойство, которое могут создавать, и которому могут подвергаться Персонажи Игроков и некоторые наиболее важные НИП. Это означает, что если глава культа попадает по персонажу игроку и при броске на урон выпадает 10, он дополнительно бросает 1d5 для определения критического эффекта. Это делает бой более жестким, опасным и динамичным, так как персонажи также страдают от данного эффекта и могут покинуть бой с довольно примечательными шрамами. При этом, для того чтобы персонажи не увязли в бою с более многочисленными, но безликими противниками с низким уровнем угрозы (миньены, служаки или безымянные солдаты), Праведная Ярость мгновенно убивает подобного противника на месте. В то же время, данные НИП не могут использовать Праведную Ярость против персонажей Игроков. На странице 380 подробно рассмотрены Типы НИП и их специальные правила.

Эти правила делают игру более быстрой, однако если игроки согласны, все НИП могут использовать Праведную Ярость. В этом случае игра может замедлиться и усложниться, однако каждый Игрок почувствует тяжесть бытия и важность своей миссии.

Дружеский Огонь

Мастер может быть заинтересован в усилении эффекта беспощадности игрового мира, и потому могут принять правило, что стрельба по целям, связанным в рукопашной может быть опасна и для союзников: при этом даже одна СтН представляет возможность промахнувшейся стреле попасть по иной цели, которая сражается с первичной в рукопашном бою. Мастер также должен будет распределять дополнительные попадания при ведении Полуавтоматической и Автоматической очереди по разным целям, участвующим в рукопашной.

Пример

Охотник Николай попал по культисту и должен определить наносимый урон. Лук наносит 1d10+3 урона. Николай бросил 8. Он добавляет к ней тройку и в сумме наносит 11 урона. Если бы Николай был более удачлив, и вместо 8 выкинул 10, он бы нанес удар с Праведной Яростью и должен был бы бросить 1d5 по таблице 7-16: Критические Эффекты от Ударного Урона - Туловище, и применить данный результат на культисте.

Пятый Шаг: Цель получает Урон

После того, как общее значение урона определено, цель складывает свой БСт и Очки Брони, которые закрывают ту часть тела, куда пришелся урон. Если данное значение выше входящего урона, цель не получает урона вовсе. В противном случае, разницу персонаж записывает и вычитает из текущего здоровья. Если урон равен или превышает оставшееся здоровье цели, она записывает превышающий здоровье урон в качестве Критического, а Мастер, в зависимости от типа урона и части тела цели отпределяет эффект в соответствии со значением Критического урона. Смотрите Критический Урон на странице 232 за дополнительной информацией.

Пример

Попадание Николая нанесло культисту 11 урона по туловищу. Мастер видит, что культист имеет БСт 3 и одет в кольчугу, предоставляющую 4 Очка Брони туловищу. Лук не имеет показателя бронебойности, а значит, культист может снизить входящий урон на 7. Это означает, что атака Николая наносит только 4 урона, и если культист имел 10 здоровья, у него остается еще 6 единиц, которые необходимо снять, прежде чем культист будет подвергаться реальной угрозе. Выкрикивая проклятья и умоляя его страшных богов, культист выхватывает инкрустированный рунами топор и несется к Охотнику, ища кровавого возмездия!

Безоружный Бой

Не каждый бой требует арбалета или меча. Некоторые конфликты могут быть улажены и более примитивным способом, при помощи кулаков или зубов. Безоружные атаки рассматриваются как обычные атаки рукопашным оружием и наносят 1d5−3+БСил Ударного урона без бронебойности. Если такая атака нанесла урон, равный или превышающий БСт цели, она также наносит 1 уровень Усталости. Когда безоружный персонаж атакует вооруженного соперника (имеющего рукопашное оружие или пистолет), или парирует атаку вооруженного противника, он получает штраф -20 к своему Рукопашному Навыку.

Захват

Вместо нанесения урона безоружной атакой персонаж может предпринять Захват (страница 221) на его оппоненте. Захват - это рукопашная атака, которую можно произвести используя Натиск или Стандартную Атаку. Атакующий совершает проверку Рукопашного Навыка как обычно. Цель Захвата может использовать Реакцию, если имеет такую возможность, чтобы избежать этой атаки. Если атака успешна, атакующий и его цель начинают Захват, который контролирует атакующий. Захват имеет следующие свойства:

- Участники Захвата не могут использовать Реакции.
- Участники Захвата считаются участвующими в ближнем бою.
- Участники Захвата могут использовать только специальные действия Захвата.
- Контролирующий Захват может добровольно прервать Захват в любой момент времени в течение его хода Свободным Действием.
- Любой атакующий получает бонус +20 к Рукопашному Навыку при атаках по цели, участвующей в Захвате
- Только две цели могут участвовать в Захвате, однако до двух других персонажей могут показывать Помощь каждому персонажу, участвующему в Захвате в определенных ситуациях.

Сражение с Двумя Оружиями

Многие воины сражаются с оружием в обеих руках, и в этом есть свои преимущества и недостатки. В то время как он предлагает несколько дополнительных возможностей наносить атаки, он также снижает шансы успешно поразить цель. Персонаж может использовать любое рукопашное или стрелковое оружие, которое может быть использовано в одной руке. Это, как правило, пистолеты или рукопашное оружие, у которого указано в описании, что оно является одноручным.

- Персонаж может использовать любую руку, чтобы сделать атаку.
- Если персонаж имеет талант Владение Двумя Оружиями, он может атаковать обоими оружиями, но каждая атака получает штраф -20 к проверке Рукопашного или Стрелкового Навыка.
- Если персонаж имеет талант Амбидекстер, штраф за атаки снижается на 10, но учитывайте, что прочие таланты или ситуационные модификаторы могут влиять на данный штраф.
- Если персонаж держит как минимум одно оружие, он может использовать навык Парирования в качестве реакции Избежания один раз в раунд данным оружием, и по прежнему не может использовать Избежание более одного раза в раунд.
- Если персонаж с талантом Владение Двумя Оружиями (Рукопашное) вооружен двумя рукопашными оружиями, он может предпринять рукопашную атаку (Стандартную, Стремительную иил Молниеносную) одним из его оружий. После этого он может заявить еще одну атаку (из этого-же списка) оружием во второй руке, с принменением соответствующих модификаторов. Эти атаки могут быть предприняты против любой цели в рукопашной.
- Если персонаж с талантом Владение Двумя Оружиями (Стрелковое) вооружен двумя стрелковыми оружиями, он может предпринять стрелковую атаку (Стандартную, либо атаку Автоматической или Полуавтоматической очередью) одним из его оружий. После этого он может заявить еще одну атаку (из этого-же списка) оружием во второй руке, с принменением соответствующих модификаторов.
- При стрельбе из стрелкового оружия в каждой руке, персонаж может выбрать режим огня для каждого оружия, например, вести огонь в Полуавтоматическом режиме одним оружием и Автоматическом - другим. При стрельбе из автоматического оружия в каждой руке, персонаж может стрелять только в одной области подавляющего огня.
- Если персонаж с талантами Владение Двумя Оружиями (Рукопашное и Стрелковое) вооружен рукопашным оружием в одной руке и стрелковым оружием в другой, он мжет заявить атаку рукопашным оружием (Стандартная, Стремительная или Молниеносная), или стрелковым (Стандартная атака или атака Автоматической или Полуавтоматической очередью). После этого он может заявить вторую атаку его вторым оружием. Любые стрелковые атаки должны быть произведены по целям в рукопашном бою. Совершение этих атак производится проверкой Рукопашного или Стрелкового Навыка для рукопашного или стрелкового оружия соответственно.
- Персонаж может стрелять из двух оружий по разным целям, но они не должны находиться более чем в 10 метрах друг от друга.

Обстоятельства Боя

Уникальный подход к сражению зависит от особенностей местности, окружающей среды, погодных условий, а также ряда других факторов. Боевые обстоятельства охватывают любые ситуативные эффекты, которые оказывают влияние на бой помимо действий, которые совершают персонажи. Многие обстоятельства предлагают изменения сложности проверок, что делает их легче или труднее, и часто может быть применено несколько модификаторов, таких как бой в ночное время суток, дождь или грязное поле. Когда происходят такие комбинации, просто добавьте модификаторы вместе (напомним, что положительные и отрицательные модификаторы компенсируют друг друга). Это может привести общий модификатор к очень большому числу, что делает проверку до смешного легкой или практически невозможной, и в этих случаях Мастер может просто объявить проверку успешной или проваленной без каких-либо бросков костей. Следующие обстоятельства являются одними из наиболее распространенных. Если вы встретились с обстоятельствами, не описанными ниже, можете брать за основу наиболее схожее обстоятельство и откорректировать его на свое усмотрение. Помните, что Мастер принимает окончательное решение о сложности какой-либо конкретной проверки, или необычной ситуации.

Укрытие

Ввиду чрезвычайной смертоносности оружия, поиск укрытия в бою часто является лучшим путем к выживанию. Когда персонаж прячется за укрытием, он закрывает свое тело или его часть от огня противника. По целям, стоящим за укрытием нет штрафов на Стрелковый Навык, однако существует вероятность того, что выстрел попадет по укрытию, а не первоначальной цели. Узнавайте заранее, какие части тела прикрывает укрытие (хотя обычно это ноги и туловище), и если укрытая часть тела получает попадание, то урон сперва поглощается броней укрытия, и уже оставушийся урон попадает по персонажу как обычно (Таблица 7-4 Примеры Укрытий). Если часть тела скрыта за несколькими укрытиями, персонаж выбирает, бонус от какого укрытия он получает в данный момент, и получает выгоду только от одного источника.

Повреждение Укрытия

Если атака попадает по укрытию, она способна причинить ему урон, снизив его эффективность или попросту уничтожить. Всякий раз, когда удар попадает по укрытию и наносит урон, который превышает броню укрытия, эта часть укрытия снижает его броню на 1. Укрытие, броня которого опустилась до 0 считается уничтоженным и не предоставляет никакой дополнительной защиты.

Темнота

Проверки Рукопашного навыка в темноте получают штраф -20, в то время как проверки Стрелкового Навыка получают штраф -30. Также, пока персонаж находится в темноте, он получает бонус +20 к проверкам Скрытности.

Таблица 7-4: Примеры Укрытий

Тип Укрытия	ОБ
Деревянные доски, тонкий металл	4
Сундуки, мешки с песком, деревья, толстый лед	8
Баррикады, толстые деревянные стены, частокол	12
Кирпичная стена, толстые металлические листы	16
Крепостные стены, армированный бетон	32

Поле Боя

Во время крупных сражений некоторые игроки предпочитают иметь визуализацию боя, чтобы легче отслеживать вражеские и собственные позиции. Мастер может для этого рисовать простые карты на бумаге или использовать предварительно сделанные изображения местности, в том числе используя маркеры сухого стирания. Тактические боевые карты могут быть созданы в любом масштабе, и некоторые мастера любят сочетать крупномасштабные карты с миниатюрми, где каждый квадрат карты отражает расстояние в один квадратный метр. В то время как тактические карты могут быть очень полезны, они не всегда необходимы для игры. Многие мастера предпочитают использовать богатые повествовательные описания, чтобы игроки просто представляли себе все действия. Это требует от игроков запоминать множество информации, но она также предоставляет большую свободу и детализацию событий боя. Учитывайте, что ни один из этих методов не явзяется обязательным или единственно верным, и их имеет смысл применять в зависимости от ситуации и пожеланий игроков.

Труднопроходимая Местность

Проверки Рукопашного Навыка и Избежания во время нахождения персонажа на труднопроходимой местности, например, грязь, получают штраф -10. При этом, если персонаж сражается, стоя в глубоком снегу или на скольком льду, штраф может быть равен -30, или даже выше, на усмотрение Мастера.

Связанные в Рукопашной

Если атакующий персонаж является смежным с его мишенью, персонаж и его цель считаются связанными в рукопашной.

Стрельба по Рукопашной Схватке

Проверки Стрелкового Навыка, совершенные по цели в рукопашном бою получают штраф -20. Если одна или более целей, связанных в рукопашном бою Оглушены, Беспомощны или их застали Врасплох, этот штраф игнорируется.

Предельная Дистанция

Цели, находящиеся в радиусе более трехкратной дистанции поражения оружия персонажа считаются находящимися на Предельной Дистанции. Проверки Стрелкового Навыка при атаках по данным целям получают штраф -30.

Туман, Мгла, Тень или Дым

Проверки Стрелкового Навыка, совершенные по целям в тумане, мгле, тени или дыму получают штраф -20. Также цель, скрывающаяся в тумане, мгле, тени или дыму получает бонус +10 к Скрытности.

Численное Превосходство

Персонаж получает преимущество, когда он и его союзники связаны в рукопашном бою содним и тем же противником. Если группа персонажей превышает числом их противников вдвое, проверки Рукопашного Навыка при атаках по ним получают бонус +10. Если численное превосходство над оппонентами три к одному и более, проверки Рукопашного Навыка получают вместо этого бонус +20.

Беспомощные Цели

Проверки Рукопашного Навыка по бессознательным или беспомощным целям автоматически считаются успешными с количеством СтУ, равным БРН. При броске на урон, совершите бросок урона дважды и сложите результат. Сбитые с Ног или Оглушенные цели сами по себе не считаются Беспомощными.

Возвышенность

Персонажи, находящиеся на возвышенности, например на столе, холме или груде мертвых тел получают преимущество в рукопашной. Проверки Рукопашного Навыка персонажа, находящегося на возвышенности получают бонус +10.

Дальняя Дистанция

Цели, находящиеся в радиусе более двукратной дистанции поражения оружия персонажа считаются находящимися на Дальней Дистанции. Проверки Стрелкового Навыка при атаках по данным целям получают штраф -10.

Промах и Смещение

Иногда, при сражении используется метательное оружие, и важно, куда оно попало при провале проверки Стрелкового Навыка. Когда персонаж проваливает проверку, Мастер совершает бросок d10 и определяет направление по Графику Смещения. Совершите бросок 1d5 для определения дальности, как далеко предмет улетел от его первоначальной цели пв определенном направлении. Также это правило используется при выстреле оружием со свойством Взрывное, так как оно имет большую зону поражения и может причинить урон, даже если попало не в первоначальную цель.

Таблица 7−5: Боевые Обстоятельства

Модификатор	Пример
+30	Атака по персонажам, которых застали Врасплох или Не Ожидающим атаки Атака по Массивным (7) целям Выстрел в упор Персонаж может легко заметить опасность и имеет не меньше раунда для того, чтобы избежать её
+20	Атака в рукопашную с численным превосходством три к одному Атака по Оглушенным врагам Атака по Огромным (6) целям Уклонение от атаки, находясь за полным укрытием от атакующего
+10	Атака по Сбитому с Ног противнику в рукопашном бою Атака с возвышенности Атака по Крупным (5) целям Выстрел по цели на Короткой Дистанции Стандартная атака Атака в рукопашном бою с численным превосходством два к одному Уклонение от атаки за частичным укрытием от атакующего
+0	"Атака по Средним (4) целям Совершение Стремительной атаки"
-10	Стрельба на Дальней Дистанции Стрельба по Сбитым с Ног целям Атака по небольшим (3) целям Рукопашная атака из положения лежа Молниеностная Атака Совершение атаки в режиме Автоматического огня (очередью)
-20	Стрельба по цели, связанной рукопашной Совершение Прицельной атаки (по определенной части тела) Уклонение, будучи Сбитым с Ног Невооруженная атака по вооруженной цели Рукопашная атака в темноте Стрельба по цели в тумане, непогоде или тени Атака по маленьким (2) целям Использование оружия без соответствующего таланта
-30	Атака или Уклонение в глубоком снегу Стрельба из тяжелого оружия которое не было Установлено Атака по крошечным (1) целям Стрельба по цели на предельной дистанции Стрельба по полностью скрытой цели Избежание атаки, не имея представленя об атакующем Стрельба по цели в темноне

Подавляющий Огонь

Если по тебе стреляют, это довольно жестокий опыт даже в лучшие времена, и даже наиболее опытные персонажи знают, что лучше держаться ближе к земле и прижимать голову, когда над ней свистят стрелы и болты. Подавляющий огонь вынуждает инстинкт самосохранения брать верх над разумом персонажа, заставляя того оставаться в укрытии. Некоторые боевые действия или обстоятельства заставляют свои цели совершить проверку от Подавления, это проверка Воли (+0). Если проверка пройдена, персонаж может действовать как обычно,иначе она становится Подавлена огнем.

Под Подавляющим Огнем

Цели, которых Подавили огнем, слишком заняты тем, чтобы скрыться от вражеского огня, потому получают только одно Полудействие каждый ход (Свободные Действия и Реакции они получают как обычно). Также, они получают штраф -20 к проверкам Стрелкового Навыка. Если персонаж находился в укрыти, когда попал под Подавляющий огонь, он не может покинуть укрытие, кроме как для того, чтобы отступить (при этом, оставаясь в укрытии. Если персонаж был вне укрытия, он должен использовать свой следующий ход для поиска оного. Если поблизости нет укрытий, он должен двигаться как можно дальше от атакующего, который ведет по нему Подавляющий огонь. Персонаж может совершить проверку Воли (+0) в конце своего хода, чтобы избавиться от эффекта Подавления и персонаж в следующем ходу мог действовать как обычно. Если по персонажу не стреляли с его прошлого хода или он находится в укрытии, он получает бонус +30 к этой проверке. Если персонаж вступает в рукопашную, он автоматически проходит эту проверку. Персонажи не могут инициировать рукопашный бой чтобы избежать эффекта Подавления.

Стрельба в Упор

Когда персонаж совершает стрелковую атаку по цели в двух метрах от него или ближе, цель считается находящейся в Упор. Проверки Стрелкового Навыка при стрельбе по такой цели совершаются с бонусом +30. Этот бонус игнорируется, если стрелок и цель связаны рукопашным боем друг с другом. Для оружия, Короткая Дистанция которого менее трех метров, листанция стрельбы в Упор считается меньше на 1 метр, чем Короткая Дистанция оружия.

Положение Лежа

Персонаж считается Сбитым с Ног всякий раз, когда он лежит на земле. Проверки Рукопашного навыка по нему получают бонус +10, а проверки Стрелкового навыка штраф -10, если стрелок не производит выстрел в Упор. Также Сбитый с Ног персонаж получает штраф -10 к проверкам Рукопашного Навыка и штраф -20 к проверкам Избежания.

Короткая Дистанция

Цели, находящиеся в радиусе не более половины дистанции поражения оружия персонажа считаются находящимися на Ближней Дистанции. Проверки Стрелкового Навыка при атаках по данным целям получают бонус +10.

Размер

Размер это важный фактор при атаках противника, так как по большим целям попасть обычно куда проще. Все персонажи и существа имеют черту Размер, и Мастер сообщает о размере цели по мере необходимости. Используйте Таблицу 4-6: Размер (страница 138) для определения бонусов и штрафов в зависимости от черты Размер на выполнение задачи.

Оглушенные Цели

Проверки Стрелкового и Рукопашного навыка по Оглушенным целям получают бонус +20.

Не Ожидающие Атаки

Когда персонаж не подозревает о планирующемся на него нападении, считается, что он Не Ожидает Атаки. Обычно это происходит в начале боя, когда один или более персонажей застают Врасплох (страница 216). При проверках Стрелкового и Рукопашного навыка по таким противникам персонаж получает бонус +30.

Погода и Неестественные Условия

Проверки Рукопашного и Стрелкового навыка, совершенные для атаки во время суровых погодных или неестественных условий, например, сильного ливня, шторма или стоя по колено в морской тине получают штраф -20, если не указано иное для конкретной ситуации.

Ранения

Жизнь персонажа наполнена физическими тяготами. Разрушительные эффекты оружия, ужасные атаки существ, чудовищные магические пытки, и многое другое могут превратить персонажа в кровоточащей комок плоти, отчаянно нуждающийся в медицинской помощи. Даже действия, например, бег по минному полю, или рекам лавы также могут уменьшить эффективность персонажа. Обычные физические травмы персонажей отображаются уроном и Усталостью. В доплнение, персонажи могут получать несколько типов состоянии и специального урона, например, горение, удушье и потери конечностей. Важно знать, как много способен вынести персонаж, и это отражено в показателе здоровья.

Здоровье

Здоровье отображает, как много повреждений сможет стерпеть персонаж до того момента, как начнет страдать от негативных последствий или умрет. Каждый персонаж имеет определенное количество Здоровья. Обэчно это значение не может быть уменьшено, и даже когда персонаж ранен, это не уменьшает его здоровье. Вместо этого, входящий урон записывается для того, чтобы сравнить, превышает ли он или равен Здоровью персонажа. Когда вошедший урон начинает превышать Здоровье персонажа, его жизнь подвергается риску.

Урон

Урон - это физическое повреждение, которое получил персонаж. Персонажи могут получить урон от разных источников, включая выстрел из лука, удар огромным тесаком и так далее. Когда персонад получает урон, запишите его количество в лист персонажа. Этот урон остается у персонажа, пока не исчезнет благодаря естественному исцелению, или пока персонаж не получит медицинскую помощь (страница 244). Урон складывается, так что каждый раз при получении урона необходимо добавлять входящие повреждения к имеющемуся до этого значению урона.

Каждый раз, когда персонаж получает урон, существует множество факторов, которые могут предоставить ему возможность уменьшить его значение. Обычно, персонаж снижает входящий урон на число его БСт. Также доспех помогает снизить входящий урон. Если урон наносится по той части тела, которая прикрыта доспехом, его величина уменьшается на значение Очков Брони, предоставляемое доспехом. Важно помнить, что некоторые источники урона игнорируют Броню и/или Стойкость, что всегда указано в описании источника урона. До тех пор, пока вошедший уро не превышает текущее здоровье персонажа, его тело может функционировать как обычно. Если же значение урона выше, чем Здоровье персонажа, он становится Критическим уроном.

Повествование и Ранения

В дополнение к воздействиям механики игры при получении раны, некоторые игроки могут захотеть отыграть свое ранение и в художественной форме. Возможно, рана ноги, полученная от удара топором, оставляет персонажа с небольшой хромотой, или струя огня, опаляющая голову, также сжигает половину волос. Добавление подобных деталей может сделать игру более разнообразной и запоминающейся.

Типы Урона

Весь урон делится на четыре типа:

- Энергитический (Огонь, магическое оружие)
- Взрывной (Гранаты, ракеты)
- Ударный (Дубинки, пули, урон от падения)
- Разрывающий (Мечи, топоры)

Если у урона не указан тип, урон считается Ударным. Тип урона важен только для определения результатов получения Критического урона - Критических Эффектов.

Критический Урон

Всякий раз, когда вошедший урон превышает здоровье персонажа, он начинает получать Критический урон. Каждый раз, когда персонаж получает Критический урон, он получает также и один или несколько Критических Эффектов. Они определяются в соответствии с таблицей Критических Эффектов, в зависимости от типа урона (Энергитический, Взрывной, Ударный или Разрывающий) и той части тела, которая получила повреждение (Голова, Туловище, Рука или Нога). Как и в случае обычного урона, Критический урон накапливается и остается у персонажа, пока он его не исцелит со временем или от получения медицинской помощи (страница 244). Каждый Критический Эффект также имеет свою собственную продолжительность (иногда он перманентен). Если персонаж с Критическим уроном получает новый урон, его значение добавляется к его существующему Критическому урону и применяются новые Критические Эффекты уже от общего значения его Критического урона (если он, конечно, еще жив). Обратите внимание, что этот новый Критический урон не отменяет или прерывает предыдущие Критические Эффекты, если эти два эффекта не являются взаимоисключающими, и в этом случае, используйте самый последний Критический Эффект.

Снятие Урона

Персонажи автоматически снимают урон (простой и Критический) за определенное время естественным исцелением. Медицинское вмешательство и некоторые заклинания также могут снять урон. Количество исцеленных повреждений зависит от нескольких факторов и подробно рассмотрено в Лечении (страница 244).

Усталость

Не все травмы смертельны. Истощение, боевое повреждение, или результат рукопашной схватки может оставить персонажа с ранами, но более или менее целым. Усталость представляет собой количество нелетальных повреждений, которые персонаж может иметь по ходу игры. Персонажи получают Усталость от некоторых типов атак, рукопашной борьбы, некоторых Критических Эффектов, а также других действий, которые толкают их за пределы возможностей. Усталость измеряется в уровнях. Каждый раз, когда персонаж получает или теряет уровень Усталости, он сравнивает его новый уровень Усталости с его бонусами характеристик. Любая характеристика с бонусом ниже, чем текущий уровень Усталости персонажа, становится «изнуренной». Изнуренные характеристики влияют на персонажа по разному, в зависимости от того, как проходит игра, в повествовательной или структурированном времени:

• **Структурированное время:** Изруненные характеристики становятся равными половине их нормального значения (с округлением вверх), когда персонаж желает выполнить действие, которое основано на проверке изнуренной характеристики или любом другом использовании данной характеристики.

• **Повествовательное время:** Каждый раз, когда персонаж выполняет задачу, которая включает в себя проверку изнуренной характеристики, эта задача занимает в два раза больше время, чем обычно.

Порог Усталости

Порог Усталости персонажа равен сумме его БСт и БВол. Если уровень Усталости персонажа превышает этот порог, персонаж теряет сознание и находится в бессознательном состоянии в течение 10 минут-БСт; в конце этого времени, он приходит в себя, а его уровень Усталости становится меньше на его БСт. Если при пробуждении уровень Усталости всё-еще превышает порог Усталости, то уровень Усталости становится равен уменьшенному на один значению порога Усталости. Если уровень Усталости персонажа превысит в два раза порог Усталости, персонаж умирает.

Снятие Усталости

Усталость проходит со временем. Каждый час обычного отдыха (но не во время нахождения без сознания) вне боя, использования заклинаний или другой активности, снимается один уровень Усталости. Шесть последовательных часов отдыха снимают всю накомленную Усталость.

Урон Характеристик

Некоторые заклинания, яды, болезни и прочие опасности могут нанести урон не здоровью персонажа, а непосредственно характеристике. Урон характеристике не может уменьшить характеристику ниже нуля. Также он влияет на бонус характеристики. В таблице 7-6: Эффекты Нулевой Характеристики указаны последствия, когда определенная характеристика персонажа снизилась до нуля.

Снятие Урона Характеристик

Если не указано иное, урон характеристике не является постоянным. Персонаж автоматически удаляет единицу урона характеристике каждый час, независимо от его уровня активности. Мастер может разрешить использовать определенные виды медицинской помощи, чтобы снять урон характеристике более быстрыми темпами.

Таблица 7–6: Эффекты Нулевой Характеристики

Характеристика	Эффект
Рукопашный Навык	Персонаж не может совершать проверки, основанные на данной характеристике.
Стрелковый Навык	Персонаж не может совершать проверки, основанные на данной характеристике.
Сила	Персонаж падает на землю и считается Бессознательным.
Стойкость	Персонаж умирает.
Ловкость	Персонаж парализован, Беспомощен и не может предпринимать действий.
Интеллект	Персонаж погружается в кому без сновидений и считается Беспомощным.
Восприятие	Персонаж лишается всех своих чувств и получает штраф-30 на все проверки (кроме Стойкости), пока не восстановится.
Воля	Персонаж попадает в сон, заполненный кошмарами и считается Бессознательным.
Харизма	Персонаж уходит в безчувственное, кататоническое состояние. Он не может общаться или делать проверки, основанные на этой характеристике.

Таблица 7−7: Критические Эффекты от Энергитического Урона - Руки

Критический Урон	Критический Эффект
1	Атака задевает руку, вызывая спазм. Все проверки, связанные с этой рукой получают штраф -30 на 1d5 раундов.
2	Атака врезается в руку, вызывая онемение от пальцев и до плеча. Цель получает 1 уровень Усталости, и рука становится Бесполезной на 1d5 раундов.
3	Рука получает поверхностные ожоги, причиняющие боль цели. Цель получает 1d5 уровней Усталости, и может принимать только Полудействие в свой следующий ход.
4	Атака вызывает у персонажа шоковое состояние, так что тот теряет контроль над своим телом. Персонаж Оглушен на 1 раунд и Сбивается с Ног. Рука становится Бесполезной на 1d10 раундов.
5	Руку пронизывает боль от атаки. Персонаж Оглушен на 1 раунд, а рука становится Бесполезной до получения медицинской помощи.
6	Атака воспламеняет руку, обжигая одежду и броню и временно сплавливая пальцы цели. Цель получает 1d5 уровней Усталости и 1d5 урона Рукопашному и Стрелковому Навыкам, а также цель должна сделать проверку (+0) Стойкости или получить состояние Потеря Кисти (страница 242).
7	С ужасным звуком, жар от атаки заставляет руку буквально закипеть и потрескаться. Цель получает 1d5 уровней Усталости и Оглушается на 1 раунд. Рука становится Бесполезна до восстановления.
8	Энергия проходит через всю руку, в результате чего кожа и мышцы сплавляются в кровавый обрубок, окружающий сухожилия и кости. Цель получает 1d10 уровней Усталости и должна совершить проверку (+0) Стойкости или быть Оглушена на 1d5 раундов. Цель получает состояние Потеря Руки (страница 242).
9	Огонь охватывает руку цели, сжигая плоть до кости. Цель должна сделать немедленную проверку (+0) Стойкости или умереть от шока. Если она выживет, то цель получает 1d10 уровней Усталости и Оглушена на 1 раунд. Цель получает состояния Потеря Руки (страница 242).
10	Атака превращает руку в облако кровавого пара, а цель катится по земле, мгновенно умирая от шока и держась за обгорелый обрубок руки.

Таблица 7−8: Критические Эффекты от Энергитического Урона - Туловище

Критический Урон	Критический Эффект
1	Удар по телу цели сжигает воздух из легких цели. Цель может совершить только Полудействие в свой следующий ход.
2	Удар толкает воздух в тело цели. Персонаж должен соверить проверку (+0) Стойкости, или будет Сбита с Ног.The blast punches the air from the target's body. He must make a Challenging (+0) Toughness test or be knocked Prone.
3	Атака запекает мясо на груди и животе. Цель получает 2 уровня Усталости и 1d5 урона Стойкости.
4	Атака создает спазмы по всему характеру, покрывая тело ужасными ожогами. Цель получает 1d10 уровней Усталости, и может совершить только одно Полудействие в свой следующий ход.
5	Ярость атаки заставляет цель броситься на землю, закрывая лицо и крича в агонии. Цель Сбивается с Ног и должна совершить проверку (+0) Ловкости, или загореться (страница 243). Также цель должна совершить проверку (+0) Стойкости или быть Оглушена на 1 раунд.
6	Принявшая всю силу атаки, цель бросается на землю, пытаясь сбить пламя, дым спиралью вьется из раны. Цель получает 1d5 уровней Усталости, Сбивается с Ног и Оглушена на 1d10 раундов. Кроме того, она должен сделать проверку (+0) Ловкости или загореться (страница 243).
7	Жар атаки настолько велик, что запекает внутренности цели, сжигая легкие и сердце цели. Цель Оглушается на 2d10 раундов и Стойкость снижается на 1d10 навсегда.
8	По мере того как атака сжигает цель, её кожа темнеет и шелушится, в то время как расплавленный жир просачивается сквозь её одежду и доспехи. Цель Оглушена на 2d10 раундов. Её Сила, Стойкость и Ловкость снижаются вдвое (с округлением вверх), до получения медицинской помощи. Харизма персонажа уменьшается на 2d5 навсегда.
9	Цель полностью охвачена пламенем, её кожа плавится, а глазные яблоки взрываются от жара, как перегретые яйца. Персонаж падает на землю бездыханным трупом, почерневшим и обугленным.
10	Всё, как и выше, однако, если цель несла взрывоопасные боеприпасы, совершите бросок 1d10: при результате 6 и выше, боеприпас детонирует. Все цели в 1d5 метрах получают одно попадание с 1d10+5 Взрывного урона по случайной части тела. Если цель несла гранаты или ракеты, они взрываются на трупе цели со своими обычными эффектами в следующем раунде после смерти цели.

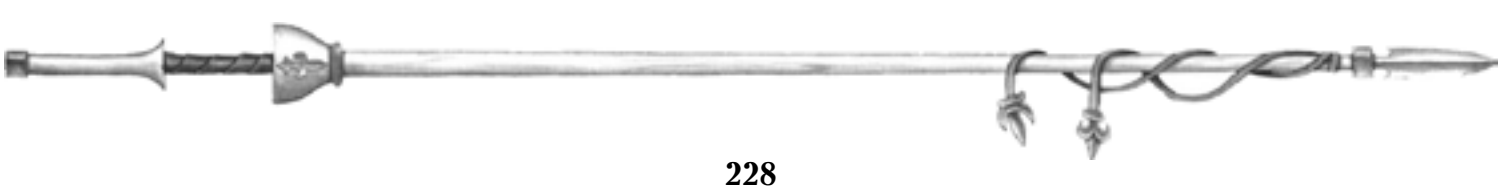


Таблица 7–9: Критические Эффекты от Энергитического Урона - Голова

Критический Урон	Критический Эффект
1	Атака дозориентировала цель. Она получает штраф -10 ко всем проверкам (кроме Стойкости) на 1 раунд.
2	Вспышка от атаки ослепляет цель. Цель Ослеплена на 1 раунд.
3	Атака обваривает уши цели, заставляя их оплавиться до хряща. Цель получает Контузию на 1d5 часов (или до тех пор, пока не получит медицинскую помощь).
4	Пламя выжигает все волосы на голове цели, а оставив её с тяжелой раной. Цель получает 2 уровня Усталости и цель Ослеплена на 1d5 раундов.
5	Пламя окутывает голову цели, сжигая её лицо и волосы, испепеляя кожу, и заставляя цель вижжять как свинью. В дополнение к потере всех волос на голове и лице, персонаж Ослепленына 1d10 раундов и Оглушен на 1 раунд. Навсегда уменьшите Харизму персонажа на 1.
6	Атака обваривает лицо цели, оплавляя его черты и повреждая его глаза. Цель получает 1d5 уровней Усталости и Ослеплена на 1d10 часов. Насвегда уменьшите Харизму и Восприятие цели на 1d5.
7	В ужасающем пламени, плоть сгорает на голове цели, открывая обугленные кости и мышцы под ней. Цель получает 1d10 уровней Усталости. Она Слепнет навсегда. Совершите бросок 1d10, это новая величина Харизмы цели. Если Харизма уже была 10 или меньше, этот момент можно упустить, так как никто не заметит особой разницы манерах или поведении цели.
8	Голова цели сгорает в пламени. Персонаж погибает.
9	Перегретый атакой, мозг цели взрывается, разрывая череп и отправляя раскаленные куски мяса в полет ко всем, кто рядом. Цель очень, очень мертва.
10	Как и выше, кроме всего тело цели воспламеняется и пробегает обезглавленное 2d10 метров в случайном направлении (используйте График Смещения на странице 230). Все легковоспламеняющиеся цели, мимо которых она пробегает, включая персонажей, должны сделать проверку (+0) Ловкости или загореться (страница 243).

Таблица 7–10: Критические Эффекты от Энергитического Урона - Ноги

Критический Урон	Критический Эффект
1	Взрыв энергии поражает плоть на ногах цели, оставляя неприятный ожог. Цель не может использовать Бег и Натиск 2 раунда.
2	Пламя опаляет ногу цели, обугливая плоть. Цель должна пройти проверку (+0) Стойкости, или получить 1 уровень усталости.
3	Удар по ноге посылает поток спазмов через тело цели. Цель получает 1 уровень Усталости и Сбивается с Ног. Уменьшите его Скорость наполовину (округление вверх) на 1d10 раундов.
4	Удар вызывает неприятный сложный перелом ноги цели. До тех пор пока цель не получает медицинской помощи, уменьшите её Скорость наполовину (округление вверх), и она не может использовать действия Бег и Натиск.
5	Нога цели получает ужасающий ожога, сплавляя одежду и доспехи с плоти и костей. Цель получает 1 уровень Усталости и Сбивается с Ног. Уменьшите её Скорость наполовину (округление вверх) на 2d10 раундов.
6	Атака сжигает ногу цели, обугливая плоть и испуская неприятный запах. Цель получает 2 уровня Усталости. Кроме того, она должен сделать проверку (+0) Стойкости. Если она пройдена, уменьшите её Скорость наполовину (округление вверх), пока цель не получит медицинской помощи, иначе цель получает состояние Потеря Стопы (страница 243).
7	Атака поджигает ногу, оставляя от нее кусок почерневшей плоти. Нога повреждена, и до восстановления цель считается потерявшей ногу. Она получает 1d5 уровней Усталости. Кроме того, она должен сделать проверку (+0) Стойкости или быть Оглушена на 1 раунд. Она также получает состояние Потеря Ноги (страница 243).
8	Пламя опалило ногу до кости, в результате чего нога была испепелена. Цель получает 1d10 уровней Усталости и страдает от Кровотечения. Кроме того, она должен сделать проверку (+0) Стойкости или быть Оглушена на 1 раунд. В настоящее время она получает состояние Потеря Ноги (страница 243).
9	Сила атаки оставляет от ноги не больше, чем кусок шипящих хрящей. Цель должна сделать проверку (+0) Стойкости или умереть от шока. В настоящее время она получает состояние Потеря Ноги (страница 243).
10	В ужасающей вспышке пламени испепеляется нога жертвы и жаркий огонь полностью уничтожает цель. Она умирает в течение нескольких мучительных секунд, оставляя обгорелый труп, окруженный дымом и пламенем.

Таблица 7−11: Критические Эффекты от Взрывного Урона - Руки

Критический Урон	Критический Эффект
1	Атака выталкивает конечность назад, болезненно дергая его от тела. Цель получает 1 уровень Усталости.
2	Сила взрыва такова, что кости руки трещат. Цель роняет всё, что держала в руке и должна пройти проверку (+0) на Стойкость или быть Оглушена на 1 раунд.
3	Взрыв отрывает 1 палец (и последнюю фалангу до 1d5 других) от руки цели. Цель получает 1d10 урона Рукопашному и 1d10 урона Стрелковому Навыку, и все, что она держала в этой руке разрушается. Если это взрывное устройство, такое как граната, она детонирует; немедленно примените 9 результат этой таблицы на цель.
4	Взрыв разрывает сухожилие руки. Цель Оглушена на 1 раунд и должна сделать проверку (+0) Стойкости или получить Кровотечение. Конечность Бесполезна, пока цель не получит медицинскую помощь.
5	Осколки взрыва ранят в руку цели, разрывая плоть и мышцы. Цель должна немедленно сделать проверку (+10) Стойкости. Если она успешна, навсегда уменьшите Рукопашный и Стрелковый Навык на 1; если проверка провалена, цель получает состояние Потеря Кисти (страница 242).
6	Взрыв разрушает кости и калечит плоть, превращая руку цели в красную мешанину. Цель страдает от Кровотечения и получает 1d5 уровней Усталости. Рука Бесполезна, пока персонаж не получит медицинскуб помощь.
7	Жестоким градом плоти, рука разрывается. Цель должна немедленно сделать проверку (+0) Стойкости или умереть от шока. Если она выживет, то получает 1d10 уровней Усталости, Оглушена на 1d10 раундов, и страдает от Кровотечения. Также цель получает состояние Потеря Руки (страница 242),
8	Рука зрывается под действием силы взрыва, вырывая большую часть плеча и грудной клетки вместе с ней. Цель падает на землю и кричит от боли, где умирает в луже собственной крови и органов.
9	Рука отрывается от тела цели, убивая цель мгновенно и заливая дождем из капель крови. Кроме того, если цель держала в руке взрывоопасный предмет, то он сильно взрывается, нанося один удар по 1D10 + 5 Ударного урона по случайно определяемой части тела каждой цели в радиусе двух метров.
10	Также как выше, но если цель также несла с собой взрывоопасную амуницию, она также взрывается, нанося одно попадание по случайной части тела всех целей в радиусе 1d10 метров и нанося 1d10+5 Ударного урона (в дополнение к описанному выше). Если цель несла гранаты или ракеты, они детонируют немедленно со своими обычными эффектами.

Таблица 7−12: Критические Эффекты от Взрывного Урона - Туловище

Критический Урон	Критический Эффект
1	Взрыв швыряет в цель назад на 1d5 метров. Цель Сбивается с Ног.
2	Цель отбрасывает взрывом назад на 1d5 метров, она получает 1 уровень Усталости за каждый метр, который она пролетела. Цель Сбивается с Ног.
3	Сила взрыва заставляет цель растянуться по земле. Цель отброшена назад на 1d5 метров, Оглушена на 1 раунд и Сбита с Ног.
4	Сила взрыва раздирает плоть и кости с ужасными результатами. Цель должна сделать проверку (+0) на Стойкость или Оглушается на 1 раунд и страдает от Кровотечения.
5	Сотрясение от взрыва сбивает цель на землю и превращает её внутренности в груду фарша. Цель получает 1d5 уровней Усталости и Сбивается с Ног. Она должна немедленно сделать проверку (+0) Стойкости, в случае провала она страдает Кровотечения и её Стойкость уменьшается на 1 навсегда.
6	Куски плоти цели разрываются силой атаки, оставляя большие, кровоточащие раны раны. Цель Оглушена на 1 раунд и страдает от Кровотечения.
7	Взрывная сила атаки разрывает плоть врага и парализует его нервную систему, повалив тело на землю. Цель Оглушена на 1d10 раундов и Сбивается с Ног. Она также страдает от Кровотечения, и должна сделать проверку (+0) Стойкости, либо теряет сознаниеударной вязкости или становится Бессознательной.
8	Грудь цели разрывается наружу, извергая реку частично прожареных органов на землю, убив персонажа на месте.
9	Куски тела цели летят во всех направлениях, так как тело порвало на части. Если цель также несла с собой взрывоопасную амуницию, она также взрывается, нанося одно попадание по случайной части тела всех целей в радиусе 1d10 метров и нанося 1d10+5 Ударного урона. Если цель несла гранаты или ракеты, они детонируют немедленно со своими обычными эффектами.
10	Как и выше, за исключением того, что все в пределах 1d10 метров от мишени заливаются кровью. Каждый персонаж должен сделать проверку (+0) Ловкости или получить -10 штраф на Рукопашный и Стрелковый Навык на 1 раунд, так как кровь залила его глаза.

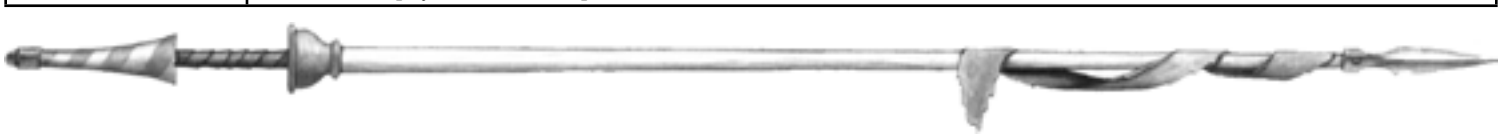


Таблица 7−13: Критические Эффекты от Взрывного Урона - Голова

Критический Урон	Критический Эффект
1	Взрыв ошеломляет цель. Она может использовать только одно Полудействие на следующий ход, так как он вынуждена восстанавливать свои чувства.
2	Взрывная волна Ослепляет и Контузит цель на 1 раунд.
3	Взрыв истязает лицо цели десятком порезов. Шрамы скорее всего останутся навсегда. Цель получает 2 уровня Усталости и должна сделать проверку (+0) Стойкости или получает урон 1d10 Восприятию и Харизме.
4	Сила взрыва сбивает цель на землю и ошеломляет её. Цель получает 1d10 урона Интеллекту и Сбивается с Ног. Кроме того, она должна пройти проверку (+0) Стойкости и в случае провала она Оглушается на 2 раунда, а её Интеллект навсегда уменьшается на 1.
5	Взрыв срывает плоть от лица цели и разрывает его барабанные перепоноки. Цель Оглушена на 1d10 раундов и навсегда Контужена. Постоянно уменьшите её Харизму на 1d5.
6	Голова цели взрывается под действием силы атаки, оставляя её обезглавленный труп, рывками выталкивающий кровь из шеи в течение следующих нескольких минут. Само собой разумеется, что это мгновенная смерть.
7	Голова и тело цели разрывается на несколько ошметков. Если цель несла с собой взрывоопасную амуницию, она также взрывается, нанося одно попадание по случайной части тела всех целей в радиусе 1d10 метров и нанося 1d10+5 Ударного урона. Если цель несла гранаты или ракеты, они детонируют немедленно со своими обычными эффектами.
8	В серии мощных взрывов голова и туловище цели разлетаются в разные стороны, оставляя кровавую мешанину на земле. До конца боя все, кто движется по этому месту должны делать проверку (+0) Ловкости или быть Сбитыми с Ног.
9	Цель перестает существовать в каким-либо материальным образом, полностью превращаясь в своего рода ярко-красный туман, который распространяется по воздуху. Персонаж не может быть еще мертвее, за исключением …
10	Как указано выше, кроме того, убийство было настолько жестоким, что каждый из союзников цели в пределах двух метров от того места, где она находилась, должен сделать немедленную проверку (+0) Воли. Если она провалена, он должен провести свой следующий ход в бегстве от атакующего.

Таблица 7−14: Критические Эффекты от Взрывного Урона - Ноги

Критический Урон	Критический Эффект
1	Скользящее попадание отбрасывает цель на один метр назад. Цель должна сделать проверку (+0) Стойкости или будет Сбита с Ног.
2	Сила взрыва выбивает ноги цели из-под неё. Она Сбивается с Ног и не может использовать какие-либо действия Перемещения за исключением Половинного Движения в течение 1d5 раундов.
3	Взрыв оставляет трещину в кости цели. Цель получает 2d10 урона Ловкости.
4	Взрыв отправляет цель в неуправляемый полет. Цель летит 1d5 метров в случайном направлении с помощью Графика Смещения. Цель должна потратить Полное Действие, чтобы подняться на ноги, а также её Скорость уменьшается вдвое (округление вверх) на 1d10 раундов
5	Взрывная силаотрывает часть стопы цели и рассеивает рваные остатки на большой площади. Цель должна сделать проверку (-10) Стойкости или получает 1d5 уровней Усталости. Навсегда уменьшите Ловкость на 1d5.
6	Сила взрыва дробит кости ног и разрывает плоть. Цель получает 1d10 уровней Усталости. Нога Бесполезна, пока не получит медицинскую помощь. Цель должна сделать проверку (+0) Стойкости, и при провале получает состояние Потеря Стопы (страница 198)
7	Взрыв превращает ногу в дымящийся мясной обрубок. Цель должна немедленно сделать проверку (+0) Стойкости или умереть от шока. Если она выживет, то получает 1d10 уровней Усталости, Оглушена на 1d10 раундов, и страдает от Кровотечения. Также она получает статус Потеря Ноги (страница 198).
8	Взрыв разрывает ногу и из тела вырывается гейзер крови, подбрасывая его и со смачным шлепком швыряя в землю. Это ранение является летальным и мгновенно убивает цель.
9	Нога разрывается в брызгах крови, немедленно убивая цель и разбрасывая крошечные фрагменты костей, одежды и доспехов во всех направлениях. Каждая цель в радиусе 2-х метров получает одно попадание с 1d10 + 2 Ударного урона по случайной части тела.
10	Как и выше, но если цель имела каких-либо взрывоопасные предметы, они детонируют, нанося одно попадание на 1d10 + 5 Ударного урона по случайной части тела по каждой цели в пределах 1d10 метров (в дополнение к попаданиям выше). Если цель имела гранаты или ракеты, они взрываются сразу с их обычными эффектами.

Таблица 7−15: Критические Эффекты от Ударного Урона - Руки

Критический Урон	Критический Эффект
1	Атака поражает кисть цели мощным ударом. Она роняет все, что держала в этой руке.
2	Атака оставляет большой синяк, возможно, вызывая незначительные трещины в кости. Цель получает 1 уровень Усталости.
3	Атака со страшной силы бьет по руке или тому предмету, который она держит, отбрасывая предмет прочь и оставляя цель корчиться от боли. Она Оглушена на 1 раунд и роняет всё, что держала в этой руке. Бросьте 1d10; при 1 то, что цель держала в руке, сильно повреждено и не может использоваться до устранения неисправности.
4	Воздействие сокрушает плоть и кости. Цель роняет все, что она держал в этой руке, и должна сделать проверку (+0) Стойкости, или получить урон 1d10 Рукопашному Навыку и урон 1d10 Стрелковому Навыку.
5	Мышцы и кости получают удар, так как атака пробила руку. Конечность Бесполезна, пока цель не получит медицинской помощи
6	Атака дробит руку цели, сокрушая и ломая 1d5 пальцев. Цель получает 1 уровень Усталости. Она должна сделать проверку (+0) Стойкости, а при провале навсегда Рукопашный и Стрелковый навыки уменьшаются на 2.
7	С громким щелчком кость руки ломается и рука обезвольно обвисает, роняя капли крови на землю. Цель страдает от Кровотечения. Рука Бесполезна, пока цель не получит медицинскую помощь.
8	Сила атаки отрывает предплечье, кровь заливает землю вокруг. Цель должна немедленно сделать поверку (+0) Стойкости или умереть от шока. Если она выживет, то получает 1d5 уровней Усталости, Оглушена на 1d10 раундов, и страдает от Кровотечения. Также цель получает статус Потеря Кисти (страница 242).
9	В дожде из крови, осколков костей и мяса, рука цели отрывается от тела. Бессвязно крича, персонаж бьется в агонии в течение нескольких секунд, прежде чем упасть на землю и умереть.
10	Всё также, как указано выше, за исключением того, как рука разрывается на куски и кости, одежда и доспехи подобно кровавой шрапнели разлетается вокруг. Каждая цель в радиусе 2-х метров получает попадание 1d5-3 Ударного урона по случайной части тела.

Таблица 7−16: Критические Эффекты от Ударного Урона - Туловище

Критический Урон	Критический Эффект
1	Удар по телу цели выбивает воздух из легких. Цель может совершить только одно Полудействие на следующий ход.
2	Удар выбивает воздух из легких цели. Она получает 1 уровень Усталости и Сбивается с Ног.
3	Атака ломает ребро с звонким хрустом. Цель Оглушена на 1 раунд и Сбивается с Ног
4	Удар попадает по цели, разбивая ребра. Цель получает 1d10 урона Стойкости и должна соверить проверку (+0) Ловкости или будет Сбита с Ног.
5	Мощный удар по груди повреждает внутренности цели, и она на мгновение сгибается, обхватывая себя и всхлипывая от боли. Цель Оглушена на 2 раунда и должна пройти проверку (+0) Стойкости или получить 1d5 уровней Усталости.
6	Атака отбрасывает цель на землю. Цель получает 1d5 уровней Усталости, отбрасывается на 1d5 метров от атакующего (прерывается, если тело попадает по твердому предмету), и Сбивается с Ног. Цель Оглушена на 2 раунда.
7	С громким треском, 1d5 ребер цели ломаются. Навсегда уменьшите Стойкость цели на 1d5. До тех пор пока она не получит медицинской помощи, в конце каждого раунда, в котором этот персонаж совершал действие, бросьте 1d10. В результате 1 или 2, персонаж умирает мгновенно, так как сломанное ребро пронзает жизненно важный орган.
8	Мощная атака разрывает несколько внутренних органов цели и сбивает ту с ног, вынуждая с хрипом вдыхать воздух. Цель страдает от Кровотечения. Навсегда уменьшите Стойкость цели на 1d10.
9	Цель падает на землю с громким хломком, разбросав вокруг свою кровь, сочащаюся из переломаного тела.
10	То же, что и выше, а кроме того, безжизненное тело отлетает на 1d10 метров от нападающего. Любая цель на пути трупа должна пройти проверку (+0) Ловкости или быть Сбитой с Ног.

Таблица 7−17: Критические Эффекты от Ударного Урона - Голова

Критический Урон	Критический Эффект
1	Атака наполняет голову цели страшным звенящим шумом. Цель должна сделать проверку (+0) Стойкости или получает 1 уровень Усталости.
2	Удар ошеломляет цель, вынуждая ту видеть яркие точки и испытывать головокружение. Цель получает штраф -10 казни к Восприятию и Интеллекту на 1d5 раундов.
3	Нос цели разрывается в потоке крови, Ослепляя её на 1 раунд. Цель должна сделать проверку (+0) Стойкости или быть Оглушена 1 раунд.
4	Сокрушающий удар ошеломляет цель. Цель должна сделать проверку (+0) Стойкости или быть Оглушена на 1 раунд и Сбита с Ног
5	Удар толкает цель, причиняя сильную боль. Цель получает 1 уровень Усталости, Оглушена на 1 раунд, и отлетает назад на 1d5 метров. Навсегда уменьшите Интеллект цели на 1.
6	Голова цели откидывается назад, заставив персонажа отшатнуться назад и пытаться перебороть сильную боль боль. Цель Оглушена на 1d5 раундов, отталкивается назад на 1d5 метров, и должна пройти проверку (+0) Ловкости ил будет Сбита с Ног.
7	Удар врезается в голову цели, сломав ей череп и оставляя длинный и глубокий порез на её голове. Цель Оглушена на 1d10 раундов. Её Скорость уменьшается в два раза (с округлением вверх) на 1d10 часов.
8	С тошнотворным хрустом, лицо цели вминается в голову. Голова срывается с шеи, оголяя позвоночник. Смерть мгновенна.
9	Голова цели лопается как перезрелый плод и разбрызгивает кровь, кости, и мозги во всех направлениях. Каждая цель в радиусе 4-х метров от тела должна пройти проверку (+0) Ловкости или получить штраф -10 на проверки Рукопашного и Стрелкового навыка на следующий ход, так как кровь попадает в их глаза или заливает забрало.
10	Как указано выше, а кроме того, атака была настолько сильна, что она проходит через мишень и ударяет другую цель поблизости. Если удар был от рукопашного оружия, атакующий может сразу же сделать еще одну атаку (тем же оружием) против любой другой цели, которую он может поразить, не двигаясь. Если атака была из стрелкового оружия, он может тут же сделать еще одну атаку (с тем же оружием) против любой цели, стоящей непосредственно позади первоначальной цели и в пределах досягаемости его оружия.

Таблица 7−18: Критические Эффекты от Ударного Урона - Ноги

Критический Урон	Критический Эффект
1	Удар по ноге оставляет сильный ушиб. Цель получает 1 уровень Усталости.
2	Удар по ноге замедляет цель. Скорость цели уменьшается наполовину (округление вверх) на 1 раунд. Она должен сделать проверку (+0) Стойкости или быть Оглушена на 1 раунд и Сбита с ног.
3	Сильный удар по ноге посылает судорогу через тело цели. Она Сбивается с Ног и получает 1d10 урона Ловкости.
4	Мощный удар вызывает микротрещину в костях цели, принося сильную боль. Цель Сбита с Ног и получает 2d10 урона ловкости.
5	Удар ломает ногу цели. Она Оглушена на 1 раунд и Сбивается с Ног. Уменьшите её Скорость до 1 метра, пока она не получит медицинскую помощь.
6	При резком ударе кости ноги дробятся на множество крошечных осколков. Цель получает 2 уровня Усталости, и её Скорость уменьшается в два раза (с округлением вверх), пока она не получает медицинскую помощь. Она должен сделать проверку (+0) Стойкости или получит состояние Постеря Стопы (страница 243).
7	С противным хрустом, нога ломается, и цель верещит от боли. Она Оглушена на 2 раунда и Сбивается с Ног. Нога Бесполезна, пока цель не получит медицинскую помощь.
8	Сила атаки отрывает нижнюю часть ноги прочь в потоке крови. Цель должна немедленно сделать проверку (+0) Стойкости или умереть от шока. Если она выживет, то страдает от Кровотечения и получает состояние Потеря Ноги (страница 243). Навсегда уменьшите её Ловкость на 1d5.
9	Атака разрывает плоть ноги, в результате чего кровь разлетается во всех направлениях. Даже сейчас цель безуспешно пытается остановить поток утекающей жизненной жидкости, однако тело падает на землю и персонаж умирает в расширяющейся луже запекшейся крови.
10	Как и выше, но агония смерти такова, что её страшные крики заглушают все разговоры в пределах 2d10 метров до конца раунда.

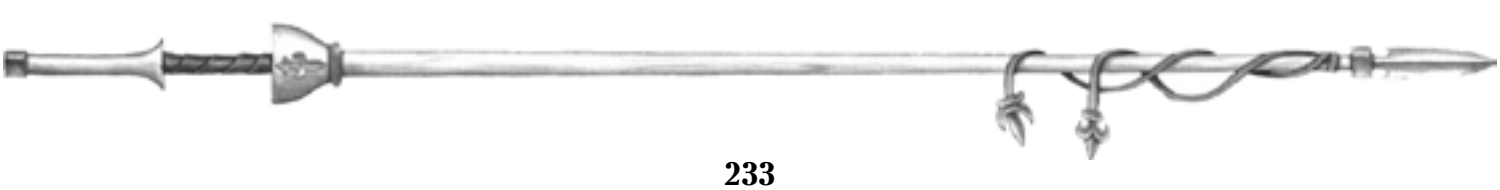


Таблица 7−19: Критические Эффекты от Разрывающего Урона - Руки

Критический Урон	Критический Эффект
1	Атака выбивает предмет, который несла цель в руке. Она бросает все, что держала в этой руке.
2	Глубокий порез вынуждает цель выронить всё из руки. Цель получает 1 уровень Усталости и выпускает из руки все, что она держала.
3	Атака терзает руку цели, в результате чего цель кричит от боли. Она бросает все, что он держала в этой руке, и должна сделать успешную проверку (+0) Стойкости или получить Кровотечение.
4	Атака сдирает кожу с конечности, наполняя воздух кровью криком. Цель получает 2 уровня Усталости и Сбивается с Ног. Рука Бесполезна на 1d10 раундов.
5	Кровавая и очень страшная борозда появляется на руке цели. Она страдает от Кровотечения и роняет всё, что держала в этой руке. Рука Бесполезна, пока цель не получает медицинскую помощь.
6	Удар калечит плоть и мышцы, вгрызаясь в кисть цели, отрезав 1d5 пальцев (при броске 5 означает, что большой палец также срезается). Цель Оглушена на 1 раунд и должна немедленно сделать проверку (+0) Стойкости или получить состояние Потеря Кисти (страница 242).
7	Атака с легкостью разрывает кожу, мышцы, кости и сухожилия, превращая руку в кровоточащий обрубок с бьющей из вен кровью. Она страдает от Кровотечения и получает 1d10 урона Силы. Рука Бесполезна, пока цель не получит медицинскую помощь
8	Множество глубоких порезов появляется на руке, разрывая мышцы и связки, так что рука отлетает от тела, оставляя малиновый шлейф из крови по дуге своего полета. Цель должна немедленно сделать проверку (+0) Стойкости или умереть от шока. Если она выживет, она Оглушена на 1d10 раундов и страдает от Кровотечения. Также цель получает состояние Потеря Руки (страница 242).
9	Атака отрезает руку и продолжая движение вгрызается в тело цели, заливая землю кровью. Цель погибает мгновенно, оставив разрубленный труп на земле.
10	Как и выше, однако отрубленная рука судорожно сжимается в кулак, и, если она держит заряженное оружие, оно произвуодит выстрел, совершите бросок d100, на 96 или выше выстрел попадает по случайно определенной цели в 2d10 метрах по случайно определенной части тела.

Таблица 7−20: Критические Эффекты от Разрывающего Урона - Туловище

Критический Урон	Критический Эффект
1	Если цель не имеет брони на этой части тела, она получает 1 уровень Усталости от болезненной раны. Если же персонаж в броне, пусть он благодарит богов за предвиденье.
2	Мощный удар наносит болезненную рану в теле цели. Она получает 1 уровень Усталости и должна сделать проверку (+0) Стойкости или будет Оглушена на 1 раунд.
3	Атака срезает большой кусок кожи от туловища цели, оставив её задыхаться от боли. Цель Оглушена на 1 раунд и должна сделать проверку (+0) Стойкости или страдать от Кровотечения.
4	Удар наносит длинную рану в туловище цели, в результате чего она корчится в страшной боли. Цель Оглушена на 1 раунд и страдает от Кровотечения.
5	Поток крови из глубоких порезов цели собирается у нее под ногами в лужу. Цель страдает от Кровотечения и получает 1d10 урона Стойкости. Любой персонаж, который пытается пройти через эту лужу крови должен сделать проверку (+0) Ловкости или быть Сбитым с Ног.
6	Могучая атака отрывает большой кусок от тела цели, сбивая ту с ног, вынуждая зажимать кровоточащую рану руками. Цель Сбита с Ног, страдает от Кровотечения, и получает 1d10 урона Стойкости
7	Атака распарывает живот цели, представляя всеобщему вниманию её внутренности. Цель страдает от Кровотечения. Навсегда уменьшите Стойкость цели на 1d5. До тех пор, пока она не получит медицинской помощи, в конце каждого раунда, если она совершила какие-либо действия (помимо удержания собственных внутренностей в ожидании медика), бросьте 1d10. При результате 1 или 2, она получает дополнительный Разрывающий урон 2d10.
8	С мерзким хрустом, кожа на груди цели разрывается, оголяя рвущиеся мышцы. Она должна совершить проверку (+0) Стойкости или умереть. Если она выживет, она Оглушается на 1 раунд и страдает от Кровотечения. Навсегда уменьшите Стойкость на 1d10.
9	Мощный удар разрубает цель от горла до паха, всрывая её внутренние органы и вываливая их на землю перед целью. Цель теперь совсем мертва.
10	Как указано выше, а кроме того область в радиусе 4 метров вокруг цели залита кровью и внутренностями. Любой персонаж, который движется в пределах четырех метров от трупа цели должен совершить проверку(+0) Ловкости или быть Сбитым с Ног.

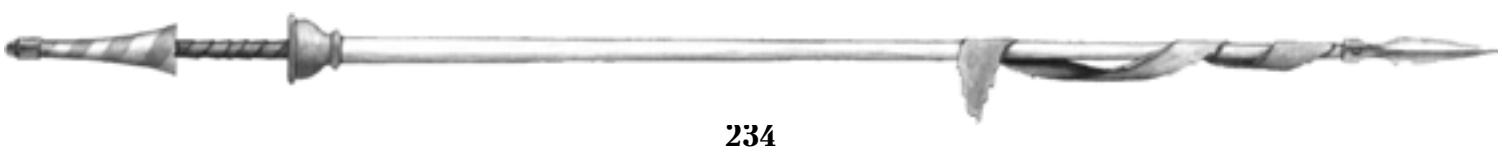


Таблица 7−21: Критические Эффекты от Разрывающего Урона - Голова

Критический Урон	Критический Эффект
1	Атака оставляет болезненный шрам на лице цели. Если цель носит шлем, удар не имеет эффекта, иначе персонаж получает 1 уровень Усталости.
2	Атака срезает скальп с головы цели, оставляя рану, кровь из которой заливает глаза цели. Цель получает штраф -10 к проверкам Рукопашного и Стрелкового Навыков на следующие 1d10 раундов. Цель должна пройти проверку (+0) Стойкости или будет страдать от Кровотечения.
3	Атака наносит удар по лицу цели с ужасающим скрежетом. Цель Оглушается на 1 раунд и получает Кровотечение. Если на ней был шлем, он слетает с головы.
4	Атака оставляет на лице цели шрам, проходящий через глазную впадину, возможно, задевая глаз. Цель получает 1d10 урона Восприятию. Также она должна совершить проверку (+20) Стойкости, и при провале она получает состояние Потеря Глаза (страница 242).
5	Атака срывает шлем с головы цеди, если же шлема нет, цель теряет одно ухо и Контужена до получения медицинской помощи. Если она потеряла ухо, ей также необходимо пройти проверку (+0) Стойкости или навсегда снизить Харизму на 1. Цель Оглушается на 1d5 раундов.
6	Удар проходит через лицо цели, нанося цели 1d5 уровней Усталости и вынуждая её страдать от Кровотечения. Бросьте 1d10 чтобы увидеть дополнительный эффект. 1−3: Глаз (Персонаж получает состояние Потеря Глаза, страница 242), 4−7: Нос (Персонаж навсегда теряет 1d10 Харизмы), 8−10: Ухо (Цель считается Контуженной до оказания медицинской помощи).
7	Сокрушая кожу и зубы, атака отрезает большую часть лица цели. Хоть атака и не является летальной, цель больше не сможет внятно произносить слова. Цель Оглушена на 1 раунд и страдает от Кровотечения. Цель навсегда получает статус Ослепление и навсегда снижает свою Харизму на 1d10.
8	Удар срезает голову цели на уровне глаз, так что те стекают по щекам цели подобно желе. Персонаж умирает даже до того, как упадет на землю.
9	Удар разрубает голову напополам, так что один ее кусок отлетает от тела и приземляется в 2d10 метрах со смачным шлепком. Цель мгновенно умирает.
10	Как и выше, а кроме того, кровь хлещет из шеи цели, разбрызгиваясь в радиусе 1d5 метров и заставляя любого персонажа в этом радиусе совершить проверку (+0) Ловкости. Все, кто провалит проверку получает штраф -10 к Рукопашному и Стрелковому Навыкам на 1 раунд, так как кровь заливает им глаза, создавая помеху при прицеливании.

Таблица 7−22: Критические Эффекты от Разрывающего Урона - Ноги

Критический Урон	Критический Эффект
1	Атака отбрасывает конечность назад, пронизывая болью при малейшем движении. Цель получает 1 уровень Усталости.
2	Коленный сустав цели разрывается. Персонаж должен сделать проверку (+0) Ловкости или Сбивается с Ног и страдает от Кровотечения.
3	Атака срезает плоть с ноги. Цель страдает от Кровотечения и получает 1d5 урона Ловкости.
4	Атака срезает надколенник с ноги цели, и он падает на землю. Цель Сбивается с Ног и получает 1d10 урона Ловкости. Скорость персонажа уменьшаются вдвое (округление вверх), пока он не получит медицинскую помощь.
5	В брызгах крови нога цели получает глубокий порез, обнажая кости, сухожилия и мышцы. Цель страдает от Кровотечения. Она должна сделать проверку (+0) Стойкости или навсегда уменьшить свою Ловкость на 1.
6	Удар срезает пару сантиметров от конца стопы цели. Цель страдает от Кровотечения и должна сделать проверку (+0) Стойкости. Если она пройдена, скорость персонажа уменьшается в два раза (с округлением вверх), пока он не получит медицинскую помощь. Если проверка провалена, цель получает состояние Потеря Стопы (страница 243).
7	Сила удара столь велика, что оставляет глубокий порез, разрубая костьи и мышцы. Цель Оглушается на 1 раунд, Сбивается с Ног и страдает от Кровотечения. Нога считается Бесполезной до тех пор, пока цель не получает медицинскую помощь.
8	Из огромной раны на ноге вовсю хлещет кровь, орошая землю вокруг. Цель должна немедленно сделать проверку (+0) Стойкости, или умереть от шока. Если цель выживает, она получает Кровотечение, оглушается на 1d10 раундов и получает состояние Потеря Ноги (страница 243).
9	Нога отрывается от цели с громким чавканьем. Цель атаки падает на землю и кричит в страшной агонии, пока не умирает.
10	Как указано выше, за исключением того, что поток крови настолько силен, что до конца сцены любой персонаж, который делает действие Бег или Натиск в пределах 6 метров от трупа должен совершить проверку (+0) Ловкости или Сбивается с Ног.

Верховой Бой

С давних времен кавалерийский натиск был одним из самых впечатляющих проявлений силы боя, доступной человечеству. Будь они странно вооруженными наемниками на едва обученных лошадях или рядами сверкающих рыцарей на крепких чистокровных боевых скакунах, они могли разбить пехоту, подобно булыжнику, сминающему бумажную конструкцию, и явный психологический эффект такого натиска мог бы завершить битву в одно мгновение. И настоящее время кавалерист и его верный конь все еще играют жизненно важную роль.

Верховая Езда в Битве

Верховая езда требует специального использования Дрессировки навыка Выживания (страница xxx). Простая езда на лошадях в обычных условиях обычно не требует проверок, но есть ряд специальных действий, которые может выполнять всадник, будучи верхом, и они требуют проверок. (см. Специальные Действия Верховой Езды).

Персонаж может ездить на любом скакуне с чертой Размер большей, чем его собственная черта размера, если только определенные черты или способности скакуна не говорят об обратном.

Перемещение

Перемещение верхом использует стандартные значения Скорости как для повествовательного, так и для структурированного времени.

Во время Повествования времени всадник может просто использовать значение Скорости скакуна и любые способности, связанные с перемещением, которыми он обладает (например, способность плавать, карабкаться или летать) вместо своей собственной. Это позволяет солдатам со скакунами пересекать огромные участки земли, которые пехотинцы будут преодолевать куда дольше. Некоторые скакуны могут даже пересекать определенные типы местности, которую не мог бы преодолеть их наездник (например, летающие).

Верховая езда при структурированном времени лишь немного сложнее. Когда всадник садится на скакуна при структурированном времени, он может предпринимать любые свои обычные действия, кроме тех, у которых есть подтип Движение или те, которые в противном случае требовали бы его Спешиться. Всадник также может использовать любое из Специальных Действий Верховой Езды, перечисленных в этом разделе. Его скакун, который (в идеале) сосредоточен на подчинении его командам, а не собственной инициативе, не принимает никаких действий (в том числе и реакций), кроме как в соответствии с установленными Специальными Действиями. По сути, они действуют как единое существо, разделяя пул действий всадника. Некоторые скакуны могут также нести пассажиров помимо пределы всадника. Пассажиры имеют схожую механику, что и наездник, за исключением того, что они не могут принимать какие-либо Специальные Действия, кроме специального действия Оседлать/Спешиться.

Специальные Действия Верховой Езды

Персонаж, являющийся наездником скакуна, может совершать следующие Специальные Действия во время своего хода:

Галлоп

Всадник заставляет скакуна выжать максимально возможную скорость, покрывая огромные расстояния и вздымая почву в воздух.

Тип: Полное Действие

Подтип: Концентрация, Перемещение

Частью этого действия всадник совершает проверку (-10) Выживания.. Если он преуспеет, его скакун совершает Бег (смотрите Таблицу 7–23: Скорость в Структурированном Времени на странице XXX33), перемещаясь на 5 дополнительных метров за каждую степень успеха. Если скакун имеет талант Рывок, он может использовать его во время этого действия. Если он проваливает проверку на количество СтН, превышающее его БЛов, он Выбивается из Седла (смотрите Выбивание на странице XXX135).

Кант

Всадник перемещает своего скакуна в контролируемом темпе, его походка устойчива, но он все еще намного быстрее, чем большинство пехоты. Эта скорость позволяет гонщику покрывать значительные расстояния без опасности выпасть из седла во время тряски.

Тип: Полудействие / Полное Действие (см. описание)

Подтип: Перемещение

Это основное Действие Перемещения скакуна, имеющего наездника, который управляет его движением. Скакун может использовать это Действие как для Половинного Движения, так и для Полного Движения.

Маневровая Езда

Всадник поощряет его скакуна двигаться беспорядочно, плутая и уклоняясь во время движения, представляя из себя сложную цель для стрельбы.

Тип: Полное Действие

Подтип: Концентрация, Перемещение

Всадник совершает проверку (-20) Выживания с бонусом, равным Ловкости скакуна, и его скакун может совершить Полное Движение (смотрите Таблицу 7–23: Скорость в Структурированном Времени на странице XXX33). За каждую СтУ этой проверки его враги получают штраф -5 к проверкам Стрелкового Навыка при попытке поразить всадника или его скакуна, но всадник также получает этот штраф к своим собственным проверкам Стрелкового Навыка. Если он проваливает проверку на количество СтН, превышающее его БЛов, он Выбивается из Седла (смотрите Выбивание на странице XXX135).

Оседлать / Спешиться

Персонаж взбирается на скакуна или собирается спешиться, чтобы дальше двигаться пешком.

Тип: Полудействие

Подтип: Концентрация, Перемещение

Всадник садится на своего скакуна или спешивается с его спины. Обычно это действие не требует проверки, но если персонаж находится в бою или в любой другой стрессовой ситуации, он должен совершить проверку (+20) Выживания, чтобы успокоить его скакуна и оседлать его или спешиться. Если он проваливает проверку на количество СтН, превышающее его БЛов, он Выбивается из Седла (смотрите Выбивание на странице XXX135).

Отскок

Всадник замечает входящую атаку подгоняет скакуна, надеясь избежать опасности, прежде чем удар настигнет цели.

Тип: Реакция

Подтип: Перемещение

Всадник проводит проверку (-40) Выживания с бонусом, равным Ловкости скакуна. Если он преуспеет, он и его скакун избегают одного попадание за каждую Степень Успеха, по аналогии с Реакцией Избежания. Если он проваливает проверку на количество СтН, превышающее его БЛов, он Выбивается из Седла (смотрите Выбивание на странице XXX135).

Сокрушительный Натиск

Всадник посылает своего скакуна в галоп, воплащая страшный образ скорости и агрессии. Немногие могут противостоять такой мощи, и многие враги будут сломлены даже прежде, чем атакующие достигнут их позиций, разнося обороняющихся при помощи ужасающего натиска.

Тип: Полное Действие

Подтип: Атака, Концентрация, Рукопашная, Перемещение

Наездник движется к цели, которая находится, по крайней мере, в четырех метрах от него, но все еще находится в пределах ее движения Натиска (смотрите Таблицу 7–23: Скорость в Структурированном Времени на странице XXX33). Последние четыре метра Сокрушительного Натиска должны быть пройдены по прямой. Как только всадник достигнет своей цели, он совершает одиночную рукопашную атаку, получая бонус +20 к проверке Рукопашного Навыка. Если он преуспеет, он наносит один удар, который не может быть Парирован целью, и его цель должна сделать Встречную проверку (+0) Силы против Скакуна, или будет Сбит с Ног.

Стремительный Прыжок

Всадник мотивирует своего скакуна перепрыгнуть бревно, яму, ров или низкую стену. Он может даже перепрыгнуть через врагов.

Тип: Полное Действие

Подтип: Концентрация, Перемещение

Всадник совершает проверку (-20) Выживания с бонусом, равным Ловкости скакуна. Если он преуспеет, его скакун перемещается на расстояние Бега вперед к препятствию (смотрите Таблицу 7–23: Скорость в Структурированном Времени на странице XXX33). Когда он приближается к препятствию, он совершает прыжок, чтобы его перепрыгнуть. Расстояния прыжка по горизонтали составляет количество метров, равное удвоенному БСил скакуна, плюс 1 дополнительный метр за каждую СтУ проверки наездника. Если это важно, высота, достигнутая во время прыжка, равна одной четверти расстояния прыжка в метрах, с округлением вверх. Если наездник провалил проверку, его скакун избегает препятствия и не совершает прыжок (также наездник не сможет преодолеть препятствие при успешной проверке, если скакун не сможет прыгнуть достаточно далеко.

Удар и Отступление

Всадник управляет скакуном, позволяя себе приблизиться на расстояния атаки в ближнем бою и снова разорвать дистанцию.

Тип: Полное Действие

Подтип: Атака, Рукопашная, Перемещение

Наездник может приблизиться к любой цели на расстоянии Половинного Движения (смотрите Таблицу 7–23: Скорость в Структурированном Времени на странице XXX33). Достигнув цели, наездник совершает проверку (-10) Рукопашного Навыка. В случае успеха, он наносит одно попадание имеющимся оружием по цели. После совершения атаки (независимо от того, попадает ли она), всадник может немедленно заставить своего скакуна совершить еще одно Половинное Движение Свободным Действием. Если атака персонажа попадает, цель не сможет совершить свободную атаку по наезднику или скакуну, когда они разрывают дистанцию.

Удар Скакуна

Персонаж приказывает скакуну атаковать противников, сокрушая их подкованными копытами, разрывая их когтями и зубами, или даже выплескивая струю токсичной жидкости (что, разумеется, зависит от возможностей скакуна).

Тип: Полудействие

Подтип: Атака, Концентрация, Перемещение

Всадник предоставляет своему скакуну возможность совершить одну рукопашную или стрелковую атаку, совершив проверку (-20) Выживания с бонусом, равным Рукопашному Навыку скакуна для рукопашной или Стрелковому Навыку для стрелковой атаки. В случае успеха, скакун может совершить одиночную атаку по цели.

Сражение Верхом

Наездники могут выполнять любые свои обычные действия, кроме тех, у которых есть Подтип Перемещения или те, которые в противном случае требовали бы его спешиться. Всадники также могут совершать любые Специальные Действия Верховой Езды, перечисленные на страницах XXX132-134. Скакуны не предпринимают никаких Действий (включая Реакции), за исключением случаев, когда они продиктованы Специальными Действиями Верховой Езды. Они всегда действуют в Инициативе всадника во время боевых сцен. По сути, они действуют как единое существо, разделяя пул Действий наездника.

Атаки Верхом

Всадники и пассажиры могут использовать любые обычные атаки, которые не требуют от них спешиться. Всадники также могут атаковать, используя некоторые Специальные Действия Верховой Езды. Во время езды, скакуны не совершают атаки, кроме как в соответствии с указаниями (например, с помощью специального действия Удар Скакуна на странице 133).

Атаки по Всаднику

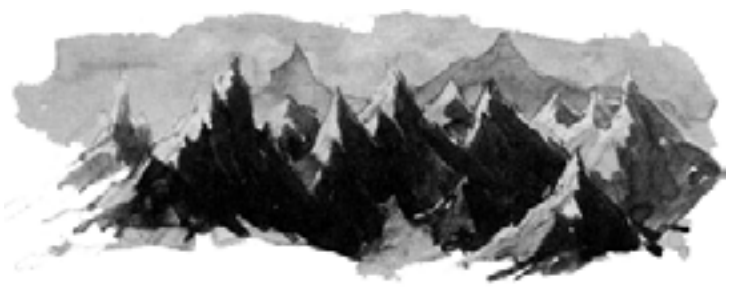
Атаки против наездника на скакуне совершаются с модификаторами, соответствующими большему из Размеров. Успешные атаки могут поражать либо скакуна, либо наездника в зависимости от броска. Когда атака попадает по скакуну, несущему наездника, используйте обратный результат броска (например, результат 32 становится 23 и т. д.) для определения, по кому попала атака: при результате от 01 до 70 атака попадает по скакуну, а при результате 71 или выше атака попадает по всаднику.

Если гскакун перевозит пассажиров, то любое попадание по всаднику случайным образом распределяется между наездником и пассажирами. Попадания по наезднику и пассажирам всегда отрабатываются по туловищу. Оружие со свойствами Взрывное или Рассеивающееся попадает как по скакуну, так и по наезднику с пассажирами. Атакующие могут использовать действие Прицельная Атака для того, чтобы попытаться попасть по скакуну, всаднику или любому пассажиру.

Всадник или пассажир может потратить свою Реакцию, чтобы попытаться Уклониться или Парировать атаку, которая попадает по ним, но не могут защитить своего скакуна. Всадник может использовать Специальное Действие Отскок, чтобы его скакун избежал атаки (страница 133).

Ранение Скакуна

У скакунов есть Бонус Стойкости и Здоровье (а некоторые могут иметь доспехи), и они получают урон также, как и все остальные существа. Как только полученный Урон начинает превышать Здоровье скакуна, он также начинает получать Критический Урон. Однако для определения эффектов Критического Урона у скакуна необходимо обратиться к таблице Таблица 3–28 Критические Эффекты Скакуна вместо обычных таблиц Критических Эффектов (страница 135).



Состояния и Критические Эффекты

Бойцы должны заботиться о своих скакунах также, как и о своем снаряжении, чтобы они оставались на своем физическом пике. Раненым скакунам нужно время, чтобы исцелиться, иначе они рискуют стать весьма обременительными для своего всадника. Таблица 7-22: Критические Эффекты Скакуна содержит ряд результатов, которые оказывают длительное влияние на скакуна. Они аналогичны особым состояниям, которым подвержены и персонажи, однако имеют некоторые изменения, описанные ниже.

Голод

Скакуны ничем не отличаются от людей тем, что им нужна еда и вода, чтобы выжить и сохранить свои силы. В большинстве случаев не должно быть необходимости отслеживать, кормили ли скакуна, но порой это необходимо, например, во время расширенных миссий вдали от базы или в чрезвычайно суровых условиях, где для скакуна мало пищи (пустыня, ледяные пустоши, проклятые земли). Если игроки не могут кормить своих скакунов достаточно долго, чтобы недоедание становилось проблемой, скакун начнет страдать от Голода и должна пройти проверку (+0) Стойкости или получить 1 уровень Усталости в конце каждого дня без еды и питья. Кроме того, он не может удалить Усталость отдыхая, пока не найдет что-нибудь поесть (или его наездник найдет что-нибудь, чтобы его накормить).

Огонь

Горящий скакун чрезвычайно опасен и почти не поддается контролю. Поскольку он инстинктивно реагирует на опасность, создаваемую пламенем, но не имеет реального представления о том, что это такое или как его погасить. Скакун редко в состоянии сбить пламя, если специально не обучен этому.

В начале каждого из его ходов, всадник горящего скакуна должен совершить проверку (+0) Ловкости, или он также загорится. Кроме того, он должен сделать проверку (-30) Выживания, чтобы удержать своего скакуна под контролем. Если он терпит неудачу, его сакун автоматически перемещается на дистанцию своего Полного Движения в случайном направлении (смотрите График Смещения на странице XXX) и не отвечает ни на одну из попыток им управлять в этом ходу. Всадник все еще может совершать свои собственные действия (отдельно от неконтролируемого перемещения скакуна, например, попытки спрыгнуть с него или погасить огонь), если его скакун выйдет из-под контроля подобным образом.

Ослепление

Скакун, страдающий от слепоты, следует всем правилам, перечисленным на странице 266. Независимо от того, является ли Ослепление постоянным или временным, скакун накладывает штраф -30 на все проверки Выживания, связанные с ездой на нем (разумеется, если существо не слепо изначально).

Покалеченный

Покалеченный скакун не может двигаться и, следовательно, не может предпринимать никаких действий с Подтипом Перемещения и совершать реакции. На Покалеченном скакуне нельзя ездить и возить на нем снаряжение. Скакун остается Покалеченным до тех пор, пока не будет удален весь Критический Урон, что может оказаться чрезвычайно продолжительным процессом. Зачастую Покалеченные скакуны становятся слишком большими бременем для своих наездников и должны быть оставлены или подвергнуты эвтаназии. Это довольно трагично, как для коня, так и для всадника.

Выбивание из Седла

Есть много причин, по которым наездник может оказаться сброшенным из своего седла. Это особенно опасно не только из-за высоты, но часто и из-за головокружительной скорости.

Выбивание

Когда всадник выбивается, выбрасывается, срывается или иным образом падает со скакуна, он получает урон, как если бы он упал с высоты 1d5 метров (смотрите Падение на странице XXX267). Если наездник не прошел проверку, из-за которой он упал с седла, он получает урон, как если бы он упал с количества метров, равного степеням неудачи, с которыми он провалил эту проверку. В этом разделе описаны различные эффекты, которые сбрасывают наездника с его скакуна.

Под Скакуном

Если наездник сбит со скакуна одновременно с тем, как скакун Сбивается с Ног, наездник должен совершить проверку (-10) Ловкости или он окажется придавленным под его скакуном. Если он терпит неудачу, то он получает 1d10 Ударного Урона плюс дополнительную единицу урона за каждую СтН, а также получает 1d5 уровней Усталости из-за мощного удара. Всадник должен пройти проверку (+0) Силы со штрафом, равным 5-кратной величине Значения Размера скакуна, чтобы освободиться от его туши, если скакун не сможет встать самостоятельно (при условии, что он способен это сделать).

Таблица 7–23: Критические Эффекты Скакуна

Критический Урон	Критический Эффект
1	*Удар пошатывает скакуна, заставляя всадника держаться немного крепче и немного потянуть поводья, чтобы сохранить контроль.* Всадник должен совершить проверку (+0) Выживания. Если он терпит неудачу, он не может предпринимать Действия с Подтипом Концентрации или Атаки до конца своего следующего хода.
2	*Атака поражает скакуна, отчего тот встает на дыбы (или он даже может подпрыгнуть, если имеет только две ноги).* Скакун не получает эффекта, однако наездник должен пройти проверку (-10) Выживание или его Выбьет из седла (смотрите Выбивание из Седла на боковой панели).
3	*Скакун сокрушен силой удара.* Скакун получает 1 уровень Усталости и Сбивается с Ног. Если скакун двигался дальше, чем на расстояние Полного Движения во время своего последнего хода, он должен совершить проверку (+20) Стойкости или становится Покалеченным, а его наездник должен совершить проверку (-10) Выживания или будет Выбит из Седла (смотрите Выбивание из Седла на боковой панели).
4	*Глубокая рана остается на плоти скакуна.* Скакун должен совершить проверку (+0) Стойкости или получить 1d5 уровней Усталости. Скакун также Оглушается на 1 раунд.
5	*Ужасающее попадание пробивает грудную клетку скакуна, и тот ревет от боли.* Скакун должен совершить проверку (-10) Стойкости или навсегда потерять 1d10 Стойкости. Скакун получает 1d5 уровней Усталости.
6	*Атака попала по голове скакуна. Он он вскрикивает от боли и спотыкается, наездник вынужден проверить, не ослеплен ли его скакун.* Скакун должен выполнить проверку (-10) Стойкости или Ослепнуть на оставшуюся часть сцены. Всадник должен совершить проверку (-20) на Выживание, чтобы избежать Выбивания из Седла (смотрите Выбивание из Седла на боковой панели).
7	*С отвратительным хрустом одна из конечности скакуна щелкает, и он падает на землю в крике звериной агонии.* Скакун Сбивается с Ног и должен сделать проверку (-10) Стойкости, чтобы не стать Покалеченным. Его всадник Выбивается из Седла (смотрите Выбивание из Седла на боковой панели).
8	*Атака оставляет в теле скакуна глубочайшие раны, либо оставила на нем чудовищные ожоги, и зверь изо всех сил пытается встать на ноги.* Скакун должен пройти проверку (-20) Стойкости или стать Покалеченным. Если атака нанесла Ударный урон, скакун Оглушается на 1 раунд. Если атака нанесла Разрывающий урон, скакун страдает от Кровотечения. Если атака нанесла Взрывной или Энергетический урон, скакун загорается. Если скакун стал Покалеченным из-за этого эффекта, его всадник Выбивается из Седла (смотрите Выбивание из Седла на боковой панели).
9	*Удар немедленно убивает скакуна, и его туша падает на землю.* Его всадник Выбивается из Седла (смотрите Выбивание из Седла на боковой панели).
10	*Атака убивает скакуна чрезвычайно жестоким образом, разбрызгивая повсюду кровь, испепеляясь до золы или разрываясь на куски.* Скакун мгновенно убит и всадник Выбивается из Седла (смотрите Выбивание из Седла на боковой панели). Если атака, вызвавшая смертельный удар, нанесла либо Энергетический, либо Взрывной урон, бросьте 1d10. На результате 7 или выше любое взрывоопасное снаряжение, которое нес скакун (гранаты или боеприпасы) загорятся и взрываются, вызывая 1d10+5 Взрывного урона всаднику и всем в пределах 1d5 метров. Если атака, вызвавшая смертельный удар, наносила Ударный или Разрывающий урон, то кровь и внутренности разлетаются вокруг. До конца сцены любой, кто двигается в пределах 4 метров от трупа скакуна должен сделать проверку (+0) Ловкости или окажется Сбитым с Ног.

Черты Скакунов

У многих скакунов есть особые черты, которые выделяют их особые умения и способности.

Атаки Верхом

Всадники и пассажиры могут использовать любые обычные атаки, которые не требуют от них спешиться. Всадники также могут атаковать, используя некоторые Специальные Действия Верховой Езды. Во время езды, скакуны не совершают атаки, кроме как в соответствии с указаниями (например, с помощью специального действия Удар Скакуна на странице 133).

Верный

Со временем некоторые существа развивают чувство лояльности к своим всадникам, выражая это как в готовности совершать опасные действия, так и в том, что они будут оставаться со своими хозяевами до конца, они часто ждут с телом павшего всадника, не подозревая, что их спутник серьезно ранен или даже мертв.

Верные скакуны не оставляют своих всадников, когда их Выбивает из Седла. Кроме того, всадники получают бонус +10 к проверкам Выживания при попытке контролировать скакуна с этой чертой.

Жилистый

Тонкокожий и проворный, конь в основном состоит из тесно связанных групп мышц и хряща. Это обычно делает таких существ сильными бойцами и быстрыми бегунами, но ограничивает их выносливость и способность носить большое количество снаряжения.

Этот скакун не должен быть Перегружен, но он считает свой бонус Ловкости вдвое выше для целей перемещения. Скакун с этой чертой не может иметь черту Закаленный.

Закаленный

Некоторые животные способны переносить множество ограничений и могут существовать в течение длительного периода времени без пищи или воды со всадником и поклажой на спине.

Этот скакун получает бонус +30 к любым проверкам Стойкости, которые он делает из-за обезвоживания или голода, и может нести одного дополнительного пассажира или сравнительно тяжелый предмет без соответствующих штрафов. Скакун с этой чертой не может иметь черту Жилистый.

Норовистый

Это существо не очень дружелюбно и при хорошем настроении, так что как только его гнев распаляется, все, что может сделать его наездник - постараться удержаться в седле и выжить. Впрочем, всаднику будет значительно безопаснее оставатсья на спине скакуна, нежеле всем, вставшим на пути животного.

Этот скакун предоставляет своему всаднику бонус +20 к проверкам Выживания, используемым для совершения Сокрушительного Натиска или Удара Скакуна. Тем не менее, всякий раз, когда всадник проваливает проверку Выживания, чтобы контролировать скакуна, он получает дополнительно 1 СтН к своей проверке. Скакуну с этой чертой нельзя дать черты Спокойный и Пугливый.

Паралитический Яд

В мире есть много ядовитых существ, и в то время как многие из них не склонны становиться верховыми животными из-за их токсичности или дикого нрава, иногда встречаются звери, которые достаточно послушны, чтобы использовать их в бою, где бы нашлось применение их токсинам.

Атаки этого скакуна получают свойство Ядовитое (2). Однако, вместо того, чтобы наносить дополнительный урон, за каждые две степени неудачи проверки сопротивления воздействия яду, жертва получает один уровень Усталости.

Проходимый

У этого существа сильные ноги, широко расставленные пальцы или даже сверхъестественная способность ощущать неровную землю.

Он не получает штрафов за перемещение по Труднопроходимой местности.

Пугливый

Скакун довольно нервен и легко сбегает, когда сталкиваются с незнакомыми или сложными ситуациями.

Скакун с этой чертой дает своему наезднику бонус +20 к проверкам Выживания, чтобы использовать Специальные Действия Маневровая Езда и Отскок. Тем не менее, он получает штраф -20 для проверок на Выживание, чтобы использовать Специальные Действия Сокрушительный Натиск и Стремительный Прыжок. Скакуну с этой чертой нельзя дать черту Норовистый.

Рожденный Для Войны

Человечество находится в состоянии постоянной войны в течение тысяч лет. За столь обширный промежуток времени методы разведения и обучения верховых животных значительно улучшились, позволяя наездников превращать даже диких зверей в живое оружие войны.

Это существо используется для суровых битв и, таким образом, автоматически проходит все проверки Воли, чтобы избежать бегства из-за черты Дикий.

Спокойный

Не каждый верховой зверь является природным убийцей - даже после нескольких лет селекционного разведения, подготовки специалистов или даже мутаций, некоторые скакуны испытывают недостаток в стремлении к борьбе, по-видимому, не обращая внимания на угрозу, если они непосредственно не подвергаются атакам.

Скакуны с этой чертой предоставляют своему всаднику бонус +10 к проверкам Выживания, чтобы контролировать их вне боя, но получают штраф -10 на проверки Выживания, чтобы контролировать их во время боевых сцен. Скакуну с этой чертой нельзя дать черту Норовистый.

Создание Новых Скакунов

Существует множество различных типов существ, которых можно использовать в качестве ездовых животных, и здесь представлена лишь вершина этого айсберга. Если игроки и Мастер пожелают, они могут создавать новых скакунов для своих персонажей, а ниже приводятся некоторые основные рекомендации о том, как это делается.

Создание Характеристик Скакуна

При создании нового скакуна используйте приведенные ниже характеристики в качестве базовой линии. Мастер или игроки, создающие скакуна, могут затем разделить 60 дополнительных очков среди его характеристик. Не более 30 очков можно поместить в одну характеристику, и, за исключением редких случаев на усмотрение Мастера, большинство скакунов должны иметь характеристики Интеллекта и Харизмы не выше 20.

РН	СН	Сил	Ст	Лов	Инт	Вос	Вол	Хар
20	01	30	30	30	10	25	20	10

Очки Способностей

Определив характеристики скакуна, Мастер или игроки, решают, какими навыками, талантами и чертами он должен обладать. Скакун имеет бюджет в 12 баллов, который Мастер или игроки могут распределить между различными атрибутами и способностями, как описано ниже.

Навыки Скакуна

Все скакуныначинают с навыков Внимательности и Выживания на уровне 1 (Известный). Мастер или игроки, создающие скакуна, могут выбрать один или несколько дополнительных навыков из следующего списка на уровне 1 (Известный), за 1 балл каждый.

Дополнительные Навыки: Атлетика, Скрытность, Уворот.

Таланты Скакуна

По умолчанию скакуныне имеют каких-либо талантов. Мастер или игроки, могут добавить один или несколько Талантов из следующего списка по 1 баллу.

Дополнительные Таланты: Берсерк, Бой Вслепую, Вскакивание, Выносливый, Живучий, Мягкое Приземление, Прожженый, Рывок, Сокрушительный Удар, Сопротивление (любой), Стальная Челюсть, Трудная Мишень.

Черты Скакуна

Все скакуны начинают с чертами Дикий, Размер (5) и Естественное Оружие. Мастер или игроки могут затем добавить одну или несколько дополнительных черт из следующего списка по 1 баллу (обратите внимание, что некоторые из них являются новыми).

Дополнительные Черты: Амфибия, Верный, Вечный, Естественная Защита (3), Жестокий Натиск (3), Жилистый, Закаленный, Звуковое Восприятие, Летающий (8), Неестественная Характеристика (любой) (2), Норовистый, Паника, Паралитический Яд, Ползающий, Проходимый, Пугливый, Размер (6), Регенерация (1), Рожденный для Войны, Слепой, Смертоносное Естественное Оружие, Спокойный, Страх (1), Темное Зрение, Устойчивый, Четвероногий.

Оружие Скакуна

У некоторых скакунов есть копыта или когти, в то время как у других есть острые зубы и токсичная слюна. Мастер или игроки могут дать атакам скакуна одно или несколько свойств из следующего списка, по 2 балла каждое.

Дополнительные Свойства Оружия: Кислотное, Надежное (2), Острое, Разрывающее, Ядовитое (2).

Кроме того, некоторые скакуны способны использовать стрелковые атаки, выплевывая шипы или ядовитую слюну. Мастер или игроки могут добавить стрелковую атаку за 3 балла с одним из следующих профилей:

Дополнительыне Стрелковые возможности: Дыхание (Основное, 5м; 1/-/-; 1d10+2 У; б/б 0; Рассеивающееся). Шипы (Основное, 10м; 1/-/-; 1d10+4У, б/б 4).

Определение Здоровья

Все скакуны начинают с 12 единиц здоровья. За каждый неизрасходованный балл, оставшейся в конце процесса создания скакуна, он получает дополнительные +2 единицы здоровья.

Состояния и Особый Урон

Обычные ранения - это далеко не единственная форма телесных повреждений, преследующая персонажей. Они могут быть подожжены, либо страдать от глубокий кровточащих ран, у них могут быть переломаны кости или даже отсутствовать какая-либо конечность. Всё это является Состоянием и Специальным Уроном.

Ампутированные Конечности

Всякий раз, когда персонаж теряет конечность (помимо его головы, так как это обычно означает мгновенную смерть), он также страдает от Кровотечения. Если он выживает, он (или другой персонаж) должен обработать культю. Это не требует проверки, но персонаж должен обладать навыком Медицины. Если всё прошло успешно, раненый перестает находиться в непосредственной опасности. Если помощь не была оказана, необходимо совершить бросок 1d10; при результате 8 или ниже персонаж умирает ужасной смертью от инфекции в течение следующих 1d10 дней. После потери конечности, персонаж не восстанавливает Здоровье в результате естественного исцеления в течение 1d10 + 2 дней.

Потеря Кисти

Персонаж получает штраф -20 к проверкам навыков и характеристик, требующих две руки, а также не может использовать двуручное оружие. Впрочем, он может привязывать щит к культе, чтобы получить некоторое преимущество в бою.

Потеря Руки

Подобно потере кисти, а кроме того, к руке нельзя привязать щит (так как руки больше нет). Стоит научиться выращивать новую руку?

Потеря Глаза

Потеря одного глаза снижает проверки Стрелкового Навыка на 10. Также персонаж получает штраф -20 к проверкам навыка или характеристик, для которых требуется использовать зрение. Если персонажу не повезло и он потерял оба глаза, он становится Обслеплен.

Потяря Стопы

Персонаж навсегда уменьшает свою Скорость водвое (с округлением вверх) и получает штраф -20 ко всем проверкам для действий Перемещения, также как и всем навыкам, основанным на подвижности (например, Скрытность).

Потеря Ноги

Подобно потере Стопы, но персонаж также теряет возможность использовать Уклонение. Потеря двух ног и вовсе не позволяет персонажу ходить.

Бесполезные Конечности

Ввиду той простой причины, что тело человека имеет множество уязвимых мест, его конечности могут быть сломаны, разрезаны и раздроблены. Конечности могут быть Бесполезны, как это указано в Критических Эффектах. Пока конечность Бесполезна, её владелец страдает от всех штрафов, связанных с потерей этой конечности (как указано на странице 242). Конечность фактически не уничтожена, а её владелец не будет страдать от Кровотечения и каких-либо других эффектов, сопровождающихся Ампутацией Конечности (страница 242).

Бессознательность

Бессознательность это состояние, вызванное накопленной Усталостью или результатом Критического урона. Обычно её длительность указана в описании вызвавшего эффекта, в противном случае состояние длится в течение 10 минут. Бессознательный персонаж не может воспринимать окружение и предпринимать каких-либо действий. Также он считается Беспомощным (страница 229). Если персонаж потерял сознание в результате накопления Усталости, он снижает уровни Усталости после того как придет в себя в соответствии с правилами, указанными на странице 223.

Вакуум

В том, чтобы оказаться под воздействием вакуума нет ничего хорошего. Существует не так много способов подвергнуться его эффекту, самый распространенный - в результате магического воздействия. Персонаж будет в относительной безопасности от воздействия вакуума лишь в течении количества раундов, равного его БСт, после чего он каждый раунд будет получать 1d10 Взрывного урона (игнорирующего Броню и Стойкость). Также персонаж начинает страдать от Удушься, если он не имеет источник кислорода. Также, в конце каждого раунда персонаж должен совершить проверку (+0) Стойкости, а при провале получить 1d10 Энергитического урона (игнорирующего Броню и Стойкость) из-за экстремального холода. Если персонаж погибает в вакууме космоса, его тело превращается в льдину за пять раундов. Если его замороженный труп получит любой урон, он разобьется на тысячи кроваво-красных ледяных осколков. Если персонаж находится в пространстве, откуда выходит воздух, он может выжить там в течение раундов, равное его удвоенному БСт. После этого, он начинает страдать от Удушья, а также эффектов, описанных выше, однако, урон, который он получает уменьшается с 1d10 до 1d5.

Контузия

Персонаж ничего не слышит, либо его слуха недостаточно для эффективного общения. До тех пор, пока этот статус не исчезнет, персонаж автоматически проваливает любую проверку навыка или характеристики, основанную на слухе. Помимо данных эффектов, Мастер может решить, какие последствия глухота может привнести в игру.

Кровотечение

Кровотечение это состояние, которое можно получить в результате получения Критического урона. В начале его хода, персонаж получает 1 уровень Усталости. Один раз в раунд Свободным Действием он (или тот, кто может ему помочь) может предпринять проверку (-10) Медицины для прекращения этого состояния. Мастер может изменить сложность проверки в зависимости от обстоятельств, также как и изменить Действие, которое необходимо потратить на проверку. Помните, что эффект нескольких от Кровотечений не суммируется.

Оглушение

В дополнение к получению урона и Усталости, персонаж также может быть Оглушен в результате атаки или эффекта. Проверки Рукопашного и Стрелкового Навыков по Оглушенным персонажам получают бонус +20. Оглушенные персонажи не могут предпринимать действий или Реакций, но не считаются Беспомощными или Не Ожидающими Атаки целями.

Огонь

Персонаж может загореться разными путями (и врятли среди них есть приятный). Обычно причиной служит оружие со свойством Огненное, а также определенные критические эффекты от Энергитического урона могут окутать пламени персонажа. Также, персонаж может загореться из-за эффектов окружающей среды, например, пожара. В этом случае, если персонаж не покинет зону действия эффекта, в начале раунда, после первого, он должен совершить проверку (+0) Ловкости или загореться. Когда персонаж горит, он получает 1d10 Энергетического урона (с игнорированием Брони) и получает 1 уровень Усталости каждый раунд, пока огонь не потухнет. Если часть тела не была определена ранее, урон получает Туловище. Пока персонаж горит, он должен пройти проверку (+0) Воли в начале каждого раунда, чтобы действовать как обычно, иначе он может только биться в агонии и кричать, что расценивается как Полное Действие. Горящий персонаж может попытаться потушить пламя, упав на землю и совершив проверку (-20) Ловкости за Полное Действие. Мастер может сделать проверку проще или сложнее в зависимости от обстоятельств (погоды или помощи союзников).

Ослепление

Ослепленный персонаж автоматически проваливает все проверки, основанные на зрении, а также проверки Стрелкового Навыка. Также он получает штраф-30 к проверкам Рукопашного Навыка, а также всем проверкам, связанным со зрением.

Падение

Персонажи могут падать по разным причинам, впрочем, результат обычно будет один и тот же. Когда персонаж падает с опасной высоты (по усмотрению Мастера), он получает урон от падения. Персонаж получает 1d10 Ударного урона, плюс 1 дополнительного урона за каждый метр падения по случайно определенной части тела. Урон от падения игнорирует Броню (но не Стойкость). Мастер может изменить урон в зависимости от типа поверхности, особенностей гравитации или иных факторов.

Удушье

Существует множество способов получить удушье: плаваье под водой, вдыхание дыма или токсичных газов. Скорость удушения зависит от активности персонажа. Если персонаж пытается сохранить кислород, он может задержать дыхание на количество минут, равное его БСт. Если же персонаж вместо этого производит какую-либо деятельность (сражается, плавает и т.п.), он может задержать дыхание на количество раундов, равное удвоенному значению его БСт. При задержке дыхания персонаж должен совершать проверку (+0) Стойкости каждую минуту (при задержке дыхания) или каждый раунд (при активной деятельности). При провале проверке персонаж получает один уровень Усталости (страница 233). Если персонаж не получает свежий источник кислорода до конца отведенного времени, он автоматически становится Бессознательным вне зависимости от его уровней Усталости. Если персонаж находится в Бессознательном состоянии и не имеет доступа к кислороду, он погибает через когличество раундов, равное его БСт.

Болезни

Чума и мор — обычны в жизни Империи. Простые люди страдают от ежегодных вспышек заболеваний и эпидемий разнообразных типов. Некоторые предпочитают доверить священникам лечить их болезни, в то время как другие предпочитают направлять свою веру на докторов и шарлатанов. В любом случае, старые, молодые, бедняки и богачи часто становятся жертвами болезней.

Под воздействием болезни персонаж должен успешно пройти испытание Стойкости или начать чахнуть. Болезнь длится в течение установленного количества дней с модификатором результата второй проверки Стойкости. Каждая единица успеха сокращает продолжительность на один день, а каждая единица неудачи удлиняет на один день. Раз в три дня, персонаж с навыком Медицина может попытаться помочь персонажу: успешная проверка сокращает продолжительность на один день. Когда продолжительность падает до 0 — персонаж восстанавливается после болезни.

Формат записи болезней:

Название: Название заболевания

Описание: Симптомы заболевания.

Продолжительность: Среднее количество дней длительности заболевания.

Эффекты: Жертвы страдают от этих штрафов во время болезни.

Зеленая Сыпь

Описание: Эта ужасная болезнь опустошила многие лица. Первичные симптомы проявляются кашлем и ознобом, но вскоре показывает свое истинное лицо. У жертвы, как правило, к тому времени прикованной к постели, начинают набухать фурункулы. В течение десяти дней или около того, жертва становится усеянная большими, размером с пенни, язвами, из которых льется гной зеленого цвета. Бушует сильная лихорадка, и тело страдальца источает своеобразный запах. Выжившие после недуга навсегда покрыты крупными зеленовато-серыми шрамами на лице, горле и плечах. С этих пор зеленая сыпь может возникнуть вновь в любой момент жизни жертвы, повышая количество и яркость сыпи каждый раз. Только толстый макияж может скрыть отличительные знаки.

Продолжительность: 14 дней.

Эффекты: Каждый день персонаж с зеленой сыпью он должен пройти проверку на Стойкость или получить урон 5 каждой характеристике. Если жертва выживает, то она должна проверку на Стойкость или получить навсегда штраф -10 на проверки Харизмы.

Зловоние Ног

Описание: Это частое заболевание пришло от полурослико в. Некоторые говорят, что одного сидения рядом с представителем «крошечного народа» достаточно для того, чтобы заразиться. Невезунчики, страдающие от заболевания, потеют, и их выворачивает от запаха, источаемого их мясистыми зловонными ступнями. Принятым методом борьбы с этой болезнью является принцип «клин клином вышибают» — больные смазывают ноги гнилым мясом и навозом, желая «изгнать» болезнь.

Продолжительность: 4 дня.

Эффекты: Болезнь вызывает у персонажа штраф -20 на все характеристики. Страдалец и любой, находящийся рядом с ним на расстоянии 5 ярдов, получает штраф -10 на любые проверки, связанные с проверкой Харизмы — так ужасен запах от ног страдальца.

Злое Безумие

Описание: Это опасное заболевание вызывает болезненную опухоль на губах, языке и деснах. Когда она лопается, как правило, во время чихания — неприятный на вкус инфекционных гной из брызжет иногда до пяти ярдов. Высокая температура и ужасные галлюцинации жажды мучают жертву, которая должна быть облита водой и прохлаждена любой ценой. Люди во власти безумия охвачены свирепым неистовством, шокирующими признаниями, могут причинить вред и вызвать скандал. Народная медицина рекомендует крепко привязать больного к толстой доске, заставляя его пить грог из лимонного сока с добавлением уксуса или съесть живую лягушку.

Продолжительность: 7 дней.

Эффекты: Все характеристики персонажа считаются Уставшими. Пытаясь сделать что угодно до выздоровления, игрок должен сделать успешную проверку Воли или Мастер решит, что он сделал вместо этого. Учитывая, что жертвы страдают от сильных галлюцинаций, это может быть почти что угодно.

Клещевой Кашель

Описание: Крошечные клещи, живущие в сене, пшенице и мучных магазинах вызывают сухой кашель. Больные производят густой слизистый кашель, имеют одышку и отличаются гортанным хрипом в голосе. Шарлатаны рекомендуют для излечения производить частое вдыхание паров из различных смесей, многие из которых вызывают стойкое привыкание.

Продолжительность: 3 дня.

Эффекты: Кашель вызывает у персонажа штраф -10 к характеристикам.

Кровавый Понос

Описание: Понос — общий термином для любого заболевания, которое вызывает у страдальца вывод большого количества материи из своего тела за короткое время. Остается тайной, как понос захватывает города. Кровавый понос особенно неприятен, часто считается, что это кара Божья на нечестивцев. Лечение его безусловно мерзко и включает вдыхание сернистых паров, кормление кровяной колбасой, «остановка» пробками или воском, а также втирание птичьего и свиного жира.

Продолжительность: 3 дня.

Эффекты: Сильное обезвоживание приводит к тому, что персонаж получает штраф -10 на все характеристики.

Проказа Нургла

Описание: Эта коварная болезнь справедливо считается самой опасной из всех бед Империи. Хотя большинство болезней уничтожает тело, это отвратительная гниль разъедает душу своих жертв. Страдальцы мучаются в агонии, их лихорадит и свирепая болезнь источает прокаженные тела. Большинство заканчивают свою жизнь до возникновения последней стадии болезни, ведь она разрушает разум. Многие шепчутся о том, что эта болезнь — работа Господина Мух, предназначенная для заманивания душ Ему на службу. Только могущественнейшее магическое исцеление может излечить от Проказы Нургла. Для других жертв это смертный приговор.

Продолжительность: 30 дней.

Эффекты: Каждый день пораженные Проказой Нургла должны пройти проверку на Стойкость или получить урон 5 каждой характеристике. В конце недели каждый больной проходит проверку на получение Пагубы по Таблице 8–15: Пагубы (смотри главу 8).

Трясучий Зуд

Описание: Ядрёный, вонючий и грязный недуг является довольно распространенным среди тех, кто уделяет мало внимания приготовлению пищи и гигиене питания. Недуг известен в Альтдорфе как «Румстерская месть» из-за дешевых пирожков из сомнительного «мяса», которые за копейки продают полурослики. Множество голодных посетителей столицы «не потратили ни пенни дважды». Лечение заключается во сне, чистой воде и «куче туалетных тряпок».

Продолжительность: 5 дней.

Эффекты: Нарушающая покой кишечная боль заставляет персонажа страдать со штрафом -20 на все его характеристики.

Чесотка

Описание: Легенда гласит, что гном-пастух принес этот зуд и сумрачную сыпь с гор. Сумасшедшая, болезненная и неудобная, эта болезнь обычно проявляется в области бедер, паха и туловища. Передающееся при контакте это очень заразное заболевание вполне оправданно имеет общественное осуждение. Иногда связанная с козами и другими домашними животными, народная медицина рекомендует брить пораженные области страдальца и смазывать скипидаром.

Продолжительность: 5 дней.

Эффекты: Постоянное раздражение вызывает у персонажа штраф -10 к Ловкости и Харизме. Во время боя он должен сделать успешную проверку Воли каждый раунд в начале своего хода или потратить Полудействие на почесывание.

Лечение

Персонаж неизбежно получит урон во время своих приключений. Когда персонаж накапливает урон, он проходит через три состояния: Легкие Ранения, Тяжелые Ранения и Критические Ранения.

Легко Раненый

Персонаж считается Легко Раненым, если получил урона не больше, чем его удвоенный БСт. Легко Раненый персонаж восстанавливает единицу здоровья в день в результате естественного исцеления. Если Легко Раненый персонаж проводит день, отдыхая в кровати, он восстанавливает здоровье в количестве, равном его БСт. Когда персонаж восстанавливает своё здоровье полностью, он больше не считается Легко Раненым.

Тяжело Раненый

Персонаж считается Тяжело Раненым, когда получит урона больше, чем его удвоенный БСт. Персонаж не восстанавливает здоровье, если он не предпринимал отдых (например, в результате Длительного Ухода, как указано в описании навыка Медицины на странице 109). Если он получает отдых, он восстанавливает единицу здоровья каждые 24 часа. Когда персонаж восстанавливает здоровье и его значение повреждений меньше или равно его удвоенному БСт, он считается Легко Раненым.

Критически Раненый

Критически Раненым персонаж становится, когда получит урон, равный или превышающий его здоровье. Персонаж не восстанавливает здоровье, если он не предпринимал отдых (например, в результате Длительного Ухода, как указано в описании навыка Медицины на странице 109). Если он получает отдых, он совершает проверку (+0) Стойкости и при успехе он снимает единицу Критического Урона раз в 24 часа. Когда весь Критический Урон снят, персонаж становится Тяжело Раненым.

Медицинская Помощь

Медицинская помощь может варьироваться от применения боевых наркотиков до успешных проверок навыка Медицины. Также медицинская помощь может мгновенно восстановить здоровье, так и улучшить процесс естественного восстановления, как это указано в описании навыка Медицина на странице 108. Также медицинская помощь может быть предоставлена персонажам между сессиями, и может не иметь потребности в проверках Медицины или любых других, в зависимости от решений Мастера. Обычно имеет смысл между сессиями совершать некоторый перерыв в повествовательном времени, чтобы игроки могли восстановить свои силы и не тратить время на это во время сессии. Также хорошей идеей будет Мастеру позаботиться о возможности восстановления Тяжело или Критически Раненого персонажа до сессии, чтобы не возникало ситуаций, когда персонаж не сможет принимать участие в игре из-за своих ран.

Протезы

Если это возможно (а иногда это хорошая идея), для восстановления потерянных конечностей персонаж может использовать протезы, которые можно найти в Главе 5: Оружейная.

Скорость

Скорость - это весьма важный фактор в игре, так как персонажи наверняка будут частро маневрировать во время боя и путешествовать по миру в поисках решений для своих задач. Как было указано в начале главы, время в игре имеет два вида: повествовательный и структурированный, и каждый из них имеет собственные правила для отображения перемещения персонажей.

Структурированное и Повествовательное Время

При структурированном времени, которое обычно используется во время боя, персонаж может предпринять в течение раунда действия, при этом используя одну из четырех скоростей: Движение, Полное Движение, Натиск и Бег. Количество метров, которое пройдет персонаж зависии ри его БЛов и может быть модифицирована некоторыми талантами или чертами. Таблица 7-23: Скорость в Структурированном времени дает более подробную информацию.

В повествовательном времени, когда персонаж не завязан в активном бое или какой-то задаче, требующей точного отсчета времени, знание, сколько может пройти персонаж за одведенное время, всё-еще может быть необходимо для логичного повествования. Скорость персонажа в повествовательном времени показывает, какое расстояние персонаж может пройти в нормальном темпе в идеальных условиях. Окружающая среда и ландшафт, речь о которых пойдет ниже, могут оказывать влияние на скорость, помогая или напротив, мешая персонажам в их путешествии. Таблица 7-24: Скорость в Повествовательном времени дает более подробную информацию.

Таблица 7–24: Скорость в Структурированном Времени (в Метрах/Ход)

БЛов	Половинное Движение	Полное Движение	Натиск	Бег
0	1/2	1	2	3
1	1	2	3	6
2	2	4	6	12
3	3	6	9	18
4	4	8	12	24
5	5	10	15	30
6	6	12	18	36
7	7	14	21	42
8	8	16	24	48
9	9	18	27	54
10	10	20	30	60

Повествовательная Скорость и Ландшафт

Ландшафт местности может накладывать определенные модификаторы на то, как быстро персонаж сможет пересечь его в повествовательном времени. Передвигаться через поле или двигаться по пояс в глубоком снегу гораздо сложнее, чем по мощеному каменными плитами тракту. При движении через густую листву, плотные толпы людей, мягкий песок, глубокую грязь и подобные условия, Скорость персонажа уменьшается вдвое. Впрочем, Мастер может определить другие модификаторы к скорости, в зависимости от обстановки.

Спешка в Повествовательном Времени

Во время путешествий, время может иметь необычайную ценность, и судьбы мира могут висеть на волоске. При перемещении в повествовательном времени персонаж может захотеть удвоить свою Скорость. При этом он получает штраф (-10) ко всем проверкам, основанным на Восприятии в качестве отображения Спешки.

Персонаж может двигаться в ускоренном темпе в течении количества часов, равного БСт, прежде чем начнет уставать. В конце этого периода персонаж должен сделать проверку (+0) Стойкости или получить 1 уровень Усталости. В дополнение, в каждом последующем периоде персонаж получает кумулятивный штраф к этой проверке -10. Например, при БСт, равном 3, персонаж получает штраф к проверке после 6го часа -10, после 9го -20 и т.д.

Бег в Повествовательном Времени

При перемещении в повествовательном времени может бежать, увеличивая свою Скорость в три раза. При беге персонаж получает штраф -20 к проверкам, основанным на Восприятии.

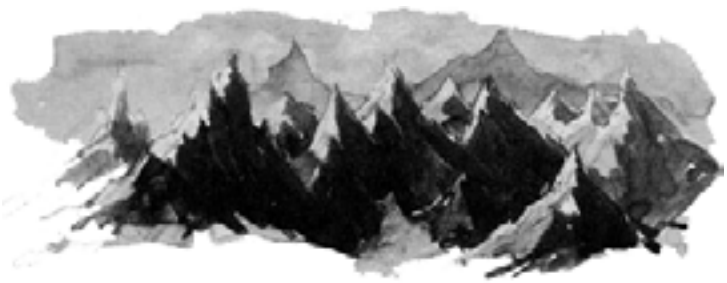
После первого часа бега персонаж должен пройти проверку (+0) Стойкости или получить 1 уровень Усталости. После каждого часа бега персонаж получает кумулятивный штраф -10 к данной проверке.

Ускоренный Марш

Стандартное время на перемещение в течении дня составляет 10 часов, впрочем, ничего не мешает продолжить путь и по истечении этого временного промежутка. После десятичасового путешествия персонаж может безопасно для себя перемещаться еще количество часов, равное своему БСт. В конце первого часа после этого времени персонаж должен пройти проверку (+0) Стойкости или получить 1 уровень Усталости. Он должен повторять эту проверку каждый час, получая кумулятивный штраф -10 к данной проверке. Усталость, полученния в результате ускоренного марша снимается на один уровень за два часа отдыха.

Таблица 7–25: Скорость в Повествовательном Времени

БЛов	В Минуту	В Час	В День
0	12м	0,75км	7км
1	24м	1,5км	15км
2	48м	3км	30км
3	72м	4км	40км
4	96м	6км	60км
5	120м	7км	70км
6	144м	9км	90км
7	168м	1км	100км
8	192м	12км	120км
9	216м	13км	130км
10	240м	14км	140км



Скорость и Местность

Показатели, представленные в Таблице 7–23: Скорость в Структурированном Времени предполагают идеальные условия. Однако, редкий бой проходит в чистом поле или посреди пустынной площади города, обычно всюду присутствуют препядствия, затрудняющие перемещения персонажей. Мусор, разбросанный по коридорам, глубокий снег, плотный туман, мягкий песок и густой подлесок - это только малая часть возможных объектов, затрудняющих перемещение. При перемещении через препятствия в структурированном времени, Скорость персонажа уменьшается вдвое (округление вверх).

Если персонаж в структурированном времени предпринимает Натиск или Бег по труднопроходимой местности, он должен пройти проверку (+0) Ловкости, или будет Сбит с Ног в одной из точек своего маршрута на усмотрение Мастера, в зависимости от СтН. Сложность проверки может быть изменена, в зависимости от обстоятельств. Смотрите Таблицу 7-25: Модификаторы Ловкости Труднопроходимой Местности для подробностей.

Таблица 7–26: Модификаторы Ловкости в Труднопроходимой Местности

Условие	Модификатор
Туман или Дым	+10
Грязь	+0
Мелководье	+0
Тьма	-10
Глубокий Снег	-10
Подлесок	-10
Плотная Толпа	-20
Отсутствие Гравитации	-20
Щебень	-20
Тряска	-20

Прыжки в Длину и Высоту

Прыжок это контролируемое движение вверх или вниз, когда персонаж пытается подпрыгнуть так высоко, как может, либо спрыгнуть вниз, минимизируя ущерб от падения. Если персонаж срывается с уступа или его выталкивают из окна, это не прыжок, а падение, (страница 243). Прыжок в длину подразумевает, что персонаж пытается прыгнуть на максимальное расстояние по горизонтали. Прыжки вверх, как и в длину получают преимущества от разбега, и требуют Полное Действие.

Вертикальные Прыжки Стоя

Обычный персонаж может прыгать из положения стоя примерно на пол-метра вверх (это расстояние между полом и его ступнями). Расстояние прыжка зависит от массы персонажа, показателей его Силы и Ловкости, однако различается между персонажами незначительно. Персонаж может прыгать вверх, чтобы достичь объекта сверху, например, выступа или перекладины, на расстоянии роста персонажа, плюс приметро один метр длины рук и еще пол-метра для прыжка среднего персонажа с места. Обычно такой прыжок не требует проверки, однако Мастер может решить, что необходима проверка Ловкости, если персонаж несет тяжелые предметы. Подтягивание к захваченной перекладине потребует проверку (+0) Силы.

Персонаж может спрыгивать вниз на небольшие дистанции. Когда персонаж собирается предпринять подобную попытку, ему необходимо совершить проверку (+0) Ловкости. Если она пройдена, он может безопасно спрыгнуть на БЛов метров, плюс один метр за каждую СтУ этой проверки. Если проверка провалена, персонаж Сбивается с Ног и получает урон от падения на полную дистанцию (страница 243). Если же проверка пройдена, но он преодолевает дистанцию больше безопасной, он Сбивается с Ног и получает урон от падения, но для дистанции, уменьшенной на его БЛов.

Вертикальные Прыжки с Разбегом

Имея разбег не менее четырех метров по прямой, персонаж может увеличить высоту своего прыжка. В конце разбега персонаж должен сделать проверку (+0) Ловкости. Если она пройдена, персонаж добавляет к высоте прыжка расстояние, равное половине его БСил (с округлением вверх), плюс дополнительно пол-метра за каждую дополнительную СтУ после первой. Если проверка провалена, персонаж запинается и должен совершить еще одну проверку (+0) Ловкости или Сбивается с Ног. В любом случае, на этом ход персонажа заканчивается. За каждые дополнительные четыре метра после первых четырех, персонаж получает кумулятивный бонус к проверке Ловкости +10 для прыжка (до максимума в +30).

Прыжки в Длину Стоя

Для совершения прыжка в длину, персонаж должен пройти проверку (-10) Ловкости. Если проверка пройдена, персонаж прыгает на количество метров, равное его БСил, плюс дополнительно пол-метра за каждую СтУ после первой. Если проверка провалена, персонаж прыгает только на количество метров, равное половине его БСил, с округлением вверх. При этом, за каждую СтН после первой расстояние прыжка уменьшается на пол-метра (до минимума в пол-метра). Высота прыжка будет равняться четверти от расстояния самого прыжка, с округлением вверх.

Прыжки в Длину с Разбегом

Также как и для прыжков с разбегом по вертикали, прыжки с разбегом по горизонтали требуют от персонажа разбег не менее четырех метров по прямой. В конце разбега персонаж должен сделать проверку (+0) Ловкости. Если проверка пройдена, персонаж прыгает на количество метров, равное его БСил, плюс дополнительно пол-метра за каждую СтУ после первой. Если проверка провалена, персонаж прыгает только на количество метров, равное половине его БСил, с округлением вверх. При этом, за каждую СтН после первой расстояние прыжка уменьшается на пол-метра (до минимума в пол-метра). За каждые дополнительные четыре метра после первых четырех, персонаж получает кумулятивный бонус к проверке Ловкости +10 для прыжка (до максимума в +30). Высота прыжка будет равняться четверти от расстояния самого прыжка, с округлением вверх.

Лазанье

Зачастую персонажу приходится сталкиваться с ситуациями, когда лучшим способом для достижения пункта назначения является лазанье. Карабкаясь через забор, перебираясь через городскую стену, спускаясь в расщелину, или забираясь на отвесную скалу для нахождения идеальной стрелковой позиции - это только часть примеров, когда требуется лазание. Лазание делится на две основные категории в зависимости от характера местности: простые препятствия и отвесные препятствия.

Простые Препятствия

Примерами простых препятствий могут быть низкие стены, крутые холмы, груды щебня, деревья или что-либо другое, где для восхождения требуются усилия и концентрация, но не реальные навыки для лазанья. Любой персонаж со свободными руками может автоматически забираться на простые препятствия, пока у него есть для этого время и он не отвлекается на что-то другое (например, он находится под огнем противника).

Если персонаж спешит, пытается уйти от погони, по нему стреляют, или как-либо еще мешают сосредоточиться, персонажу необходимо пройти проверку (+0) Силы или Ловкости для успешного лазанья через простое препятствие. С одной степенью успеха персонаж преодолевает расстояние его Половинного Движения. За каждую дополнительную СтУ персонаж преодолевает дополнительный метр. Если проверка провалена, персонаж падает с той позиции, где он начал движение. В зависимости от расположения персонажа, Мастер может изменить сложность проверки. Некоторые проверки лазанья, например, по крепкой лестнице или ступенькам здания могут быть настолько простыми, что не будут нуждаться в совершении проверки, даже если персонажа отвлекают.

Отвесные Препятствия

Многие поверхности преодолеть неподготовленному персонажу будет практически невозможно, так что для того, чтобы подняться потребуются определенные навыки или оборудование. Отвесная скала, ледяная расщелина, массивные стены города являются примерами подобных препятствий, и попытка подняться требует совершения проверки (-20) Атлетики. С одной степенью успеха, персонаж перемещается на Половинное Движение. Для каждой дополнительной СтУ, персонаж преодолевает дополнительный метр. Если проверка провалена, персонаж падает с его начальной позиции. Специализированные инструменты, такие как кошки и ремни могут добавить бонусы к проверкам Атлетики и описаны в главе 5: Оружейная.

Спуск на Веревке

Если персонаж нуждается в быстром спуске по отвесной поверхности, он может предпочесть спуск по веревке, вместо того чтобы лезть вниз. Для этого необходимо оборудование, которое, как минимум, включает прочную веревку, а также совершение проверки (+0) Ловкости. С отдной степенью успеха персонаж спускается на 10 метров в раунд, плюс по одному метру за каждую дополнительную СтУ. С одной степенью неудачи персонаж спустится на 5 метров. При двух и более СтН персонаж должен совершить проверку (+0) Силы или выпустить веревку и, если он не обвязан страховочным ремнем или как-то иначе подстрахован, он падает вниз с той точки, где начал движение.

Плаванье

В идеальных условиях персонажу нет необходимости делать проверки при плаваньи, однако идеальные условия - штука довольно редкая. Высокие волны, связанные руки, тяжелая ноша или сражение во время плаванья - всё это требует от персонажа совершения проверки (+0) Атлетики в качестве Полного Действия, чтобы двигаться. Если проверка успешна, персонаж может двигаться на расстояние в половину его БСил (с округлением вверх) в любом направлении. Также он может просто держаться на плаву. Если проверка провалена, персонаж действовал неэффективно и не может двигаться. Также персонаж может плавать под водой, но для этого ему необходимо задерживать дыхание. Персонаж, физически не способный плавать (без сознания, парализованный, связанный и т.д.) автоматически тонет. Во время плаванья под водой, персонаж рискует также задохнуться (страница 243).

Тяжелое обмундирование, особенно доспех или иное снаряжение (на усмотрение Мастера) делают проверку невероятно сложной: -30 ко всем проверкам Атлетики. Если подобным образом обремененный персонаж проваливает проверку Атлетики, он получает один уровень Усталости.

Плаванье в Повествовательном Времени

Продолжительное плавание, независимо от обстоятельств, утомительно и довольно опасно. Персонаж может плавать без последствий в течение количества часов, равного его БСт. После этого он должен сделать проверку (+0) Стойкости в конце каждого последующего часа плавания с кумулятивным штрафом -10. Если персонаж терпит неудачу, он получает один уровень Усталости. Если персонаж теряет сознание во время плаванья из-за усталости, он тут же скрывается под водой и начинает задыхаться (страница 243). Для определения расстояния, пройденного за каждый час плавания, используйте Таблицу 7-24: Скорость в Повествовательном Времени (страница 245) и используйте его БСил вместо БЛов.

Перенос, Поднятие и Толкание Вещей

При нормальных обстоятельствах не нужно точно знать, сколько персонаж может носить с собой, и здравый смысл может служить в качестве руководства в большинстве случаев. Обычно, средний персонаж может нести основное оружие, такое как меч, топор или арбалет, плюс один или два вторичных оружия, например, щит или кинжал, а также пару колчанов для стрел и немного различного оборудования в рюкзаке, сумке или подобном контейнере. При этом, не совсем разумно персонажу, даже очень сильному, ходить вокруг с несколькими тяжелыми молотами, осадными арбалетами и тысячами болтов к ним, равно как и носить с собой весь инструмент из пятой главы правил в своем рюкзаке. Есть, однако, времена, когда то, сколько персонаж может поднимать и переносить имеет решающее значение. Вес, который персонаж может перемещать зависит от суммы бонусов его Силы и Стойкости. Сравните эту сумму в таблице 7-26: Перенос, Поднятие и Толкание, чтобы определить пределы способностей персонажа. Важно отметить, что определенные черты и таланты могут увеличить эти значения.

Переносимый Вес

Переносимый вес персонажа отражает, как много может носить персонаж, не получая Усталость или штрафы к скорости. Если персонаж несет больше, он считается Перегруженным.

Поднимаемый Вес

Поднимаемый вес отображает максимальный вес, который способен поднять с земли персонаж. Персонаж может попытаться переместить тяжелый груз, однако, если его масса превышает переносимый вес, персонаж будет считаться Перегруженным. Поднятие тяжелого предмета считается Полным Действием. Персонаж может попытаться поднять больше, чем данное значение, производя проверку (+0) Силы. За каждую СтУ персонаж добавляет +1 к сумме бонусов его Силы и Стойкости при определении лимита. Если персонаж получил две или более СтН, он получает один уровень Усталости.

Толкаемый Вес

Толкаемый вес отражает максимальный вес предмета, который персонаж может попытатсья толкать по ровной гладкой поверхности, например коридору здания или по гладкому каменному полу темного храма. Труднопроходимая местность может оказаться непроходимой для толкания. Толкание тяжелого объект требует Полного Действия, и толкание предмета, весящего меньше лимита не требует проверки, однако, если предмет тяжелее, то необходимо совершить проверку (+0) Силы. За каждую СтУ персонаж добавляет +1 к сумме бонусов Силы и Стойкости к доступному лимиту. Если персонаж получил две или более СтН, он получает один уровень Усталости.

Перегруженные Персонажи

Персонажи, которые несут больше, чем их Переносимый Вес, но меньше, чем Поднимаемый Вес, считаются Перегруженными. Пока персонаж Перегружен, он получает штрафы -10 к проверкам Ловкости. Дополнительно, если он перегружен в течении количества часов, равного БСт персонажа, он должен совершить проверку (+0) Стойкости, или получит уровень один Усталости.

Метание Объектов

Существует много видов оружия, например, гранаты или ножи, которые спроектированы для метания, однако ничего не мешает персонажу бросить любой предмет, который весит вдвое меньше, чем Поднимаемый Вес персонажа, определенный в Таблице 7-26: Перенос, Поднятие и Толкание. Для того, чтобы бросить предмет, не являющийся метательным оружием (граната или нож), персонаж должен совершить проверку

(+0) Силы. Если она пройдена, предмет пролетает количество метров, равное БСил персонажа. Эта дистанция умножается на количество СтУ, полученное при данной проверке (для двух СтУ дистанция удваивается и т.д.). Если проверка провалена, предмет пролетает расстояние, равное половине БСил персонажа (округление вниз). Если дистанция равна 0 метрам, предмет падает на ногу персонажа. Если предмет падает на твердую поверхность, например, стену, поверхность получает 1d10+БСил Ударного урона плюс дополнительно 1 урона за каждую СтУ, после первой. Если предмет брошен в конкретную цель, он считается импровизированным оружием, и вместо проверки Силы персонаж совершает проверку Стрелкового Навыка. Также персонаж может попытаться бросить предмет, превышающий по весу половину его Поднимаемого Веса, для этого персонаж совершает проверку (-10) Силы. Смотрите Главу 5: Оружейная для получения дополнительной информации об использовании гранат и другого метательного оружия, а также правила для импровизированного оружия.

Таблица 7–27: Перенос, Поднятие и Толкание

БСил + БСт	Перенос	Поднятие	Толкание
0	0,9кг	2,25кг	4,5кг
1	2,25кг	4,5кг	9кг
2	4,5кг	9кг	18кг
3	9кг	18кг	36кг
4	18кг	36кг	72кг
5	27кг	54кг	108кг
6	36кг	72кг	144кг
7	45кг	90кг	180кг
8	56кг	112кг	224кг
9	67кг	134кг	268кг
10	78кг	156кг	312кг
11	90кг	180кг	360кг
12	112кг	224кг	448кг
13	225кг	450кг	900кг
14	337кг	674кг	1.348кг
15	450кг	900кг	1.800кг
16	675кг	1.350кг	2.700кг
17	900кг	1.800кг	3.600кг
18	1.350кг	2.700кг	5.400кг
19	1.800кг	3.600кг	7.200кг
20	2.250кг	4.500кг	9.000кг

Освещение

Персонажи могут участвовать в ночных налетах под черным безлунным небом, или проникать через сырые зловонные канализации. В результате гнетущая темнота становится врагом сама по себе, скрывая бесчисленные угрозы и безымянные страхи в своих чернильных глубинах. Опытный персонаж знает, что надежный портативный источник света столь же необходим, как и его оружие. Для удобства, используется три степени освещенности: Светло, Сумрачно, и Темно.

Светло - это любой свет, который позволяет хорошо разглядеть объекты, например солнечный свет, хорошо освещенная комната, или свет тлеющего фонаря. Условия Сумрака происходят в предрассветные и сумеречные часы, когда персонаж выходит за пределы диапазона источника света, или когда источник света плохо виден из-за воздействий окружающей среды (например, дым или туман). Темнота это, конечно же, отсутствие света. Помимо снижения видимости, Сумрак и Темнота также оказывают вредное воздействие на передвижение и боевые возможности персонажа. Персонажи могут двигаться через Сумрак на полной скорости без каких-либо осложнений. Если персонаж пытается двигаться быстрее половины его Скорости в Темноте, он должен совершить проверку (-20) Восприятия, чтобы двигаться в верном направлении. Если проверка будет провалена, он становится дезориентирован и блуждает в случайно определенном направлении, а не двигается к своей цели. Для получения свойств освещения в бою, смотрите страницу 229.

Полет

Ниже приведенная секция описывает все правила обо всем, благословенном (или проклятом) способностью к полету, от летающих существ, до персонажей или НИП, имеющих возможности летать.

Высота

В мире условно есть три основных высоты: парения, малая высота и большая высота. Персонаж, который совершает Полное Движение во время полета может использовать это движение для того чтобы переместиться вверх или вниз на один уровень высоты. Перемещение вверх или вниз более чем на один уровень высоты в один ход требует выполнение Натиска или Бега.

Высота Парения

Парящий персонаж или существо зависает над землей обычно на высоте около двух метров и может передвигаться через небольшие препятствия без труда. Оно может атаковать и быть атакованным целями, стоящими на земле. Обычно существо, которое может парить не имеет возможности летать на прочих высотах, так происходит, когда у существа есть черта Парящий (страница 136). Существо с этой чертой всегда остается на примерно такой же высоте, примерно два метра над землей, даже если оно спускается в низину, например, кратер или долину. Как правило, парящие существа не охотно спускаются в места, из которых они не могут выбраться, что довольно разумно.

Малая Высота

Персонаж или существо, летящее на малой высоте находится вне зоны досягаемости для рукопашного оружия с земли, однако все-еще по нему можно вести стрельбу из стрелкового оружия. Цели, летящие на малой высоте не получают штрафов при атаке по целям на земле, в то время как те получают штраф -10 к их Стрелковому Навыку для атак по летающему существу (в дополнение к прочим штрафам от дистанции и т.д.).

Большая Высота

Персонажи или существа, летящие на большой высоте находятся вне зоны досягаемости стрелкового оружия, не могут быть атакованы или атаковать существ на земле или с малой высоты. Соответственно, они могут атаковать или быть атакованными только существами, находящимися с ними на большой высоте.

Скорость Полета

Летающие персонажи и существа делятся на две категории в зависимости от наличия у них черт: Парящие или Летающие (смотрите Глава 4: Талантыи чертыдля получения дополнительной информации). Парящие существа двигаются по воздуху, но не могут подниматься выше пары метров от земли. Летающие существа не имеют ограничений по высоте и способныподниматься или спускаться на любую высоту. Если черта включена в профиль существа, она всегда имеет число, указывающее на Скорость Полета существа. Она работает по аналогии с обычной Скоростью, но только пока существо находится в воздухе. Во время полета, существо должно совершить одно действие Перемещения (Половинное Движение, Полное Движение, Натиск или Бег) во время каждого хода, чтобы оставаться в воздухе. Если парящее существо вынуждено прекратить полет, например, оно Контужено или не может совершать действий Движения, оно просто безопасно приземляется на землю. Если же существо находится на малой высоте, оно падает на землю и получает урон от падения (страница 243), как если бы оно упало с высоты 15 метров. Если же существо падает с большой высоты, то расчет ведется от 25 и более метров, на усмотрение Мастера.

Глава 8: Повествование

В то время как напряженный, захватывающий бой является важным компонентом игры, он является лишь частью событий, с которыми персонажи столкнутся во время своих приключений. В этой главе рассматриваются такие события, как путешествие через опасные земли, деликатное социальное маневрирование, а также последствия воздействия ужасающих событий и скверны, наряду с правилами и руководящими принципами проведения расследований, призыва Персонажей Подкрепления и использования Очков Судьбы.

Повествовательное Время

В лихорадочном водовороте боя каждый момент может означать жизнь или смерть для сражающихся персонажей. Таким образом в бою, и в некоторых других чувствительных ко времени задачах, игровой процесс управляется в структурированном времени, которое разбивается на раундов, во время которого каждый персонаж получает очередь действовать. Вне боя использование структурированного времени является ненужным, и будет скорее мешать. чем помогать в игре. Когда персонажи не сражаются, время используется в более свободной форме. Мастер описывает сцены и события, и игроки заявляют свои действия и совершают проверки в критические моменты для дальнейшего формирования сюжета. Такой подход называется повествовательным временем. Повествовательное время - это широкая категория, которая включает в себя практически любые события, происходящие с участием персонажей вне боя. Оно включает в себя широкий спектр деятельности, которая может быть разбита на отдельные сцены.

Сцены

В повествовательном времени в центре внимания игры есть возможность свободно перейти на необходимые персонажам задачи и мероприятия. Отличительной чертой повествовательного времени является то, что, в отличие от структурированного времени, нет никаких установленных единиц времени или порядка, в котором происходят действия. В зависимости от потребностей истории, Мастер может тщательно описать детали окружения, НИП и событий, происходящих вокруг них, или же он может обрисовать это в общих чертах, чтобы перейти к более важному моменту. Например, Мастер мог бы в деталях описать каждую комнату, через которую персонажи проложили свой маршрут, каждый камешек руин храмового комплекса, где персонажи тщательно проверяют наличие древних ловушек и других опасностей. С другой стороны, Мастер может использовать только несколько фраз, чтобы описать несколько недель или месяцев путешествия борту корабля по океану.

Действие в ролевой игре перемещается между сегментами, называемыми сценами. Сцены могут охватывать периоды времени в пределах от нескольких минут до нескольких часов или дольше, но, как правило, они ограничены попытками персонажей достичь определенной цели.

Возвращаясь к примерам выше, к каждой комнате храма можно подойти как к отдельной сцене, возможно, это приведет к появлению новой сцены, где персонажи встретят врага или особенно дьявольскую ловушку, в то время как всё путешествие по океану может рассматриваться как одна сцена, с простой целью достижения своей цели, не вызывая слишком много неприятностей в пути.

Мастер определяет, где одна сцена заканчивается и начинается другая, что обычно происходит очень естественно и без необходимости учета или конкретного объявления. В качестве общей рекомендации, одна встреча заканчивается, а другая начинается, когда персонажи переходят на новое место (хотя определение местоположения зависит от потребностей истории), или когда категория сцены изменяется из-за действий персонажей. Например, достать из ножен меч - хороший способ начать боевую сцену! Персонажи обязательно будут участвовать в ошеломляющей круговерти событий, но для простоты, все сцены на пять категорий: социальная, сцена исследования, сцена путешествия, боевая сцена или сцена простоя.

Социальные Сцены

В течении социальной сцены персонажи взаимодействуют с НИП, обычно, ведя с ним беседу. Эти взаимодействия могут быть как позитивными, так и негативными, от дружественного подшучивания до плохо скрываемых угроз. Социальная сцена может предоставлять возможность персонажу убедить охрану проедоставить ему доступ к запретной зоне, или произвести допрос в таверне, чтобы найти информацию о пресловутом Лорде Воришек. Ставки в социальной сцене могут быть столь же высоки, как и в бою, когда судьба мира зависит от последствий предпринятых персонажами действий во время переговоров с влиятельным лидером запретного культа, или если персонажи не смогут убедить правителя в предательстве его генерала.

Социальные сценычасто играют важную роль в расследованиях. Помимо изучения заплесневелых фолиантов, написанных уже давно почившими людьми, порой бывает необходимо задавать вопросы или общаться и с живыми людьми. Многие приключения начинаются с расспросов местных жителей, или обсуждения деталей преступления с властями. Зачастую персонажам может потребоваться прибегнуть к допросу. В бою мудрые персонажи стремятся брать пленных, когда это возможно. Живые заключенные могут выдавать важную информацию на допросе, продвигая приключение существенным образом.

Социальные сцены обычно заканчиваются или достаточно дружелюбно, когда все вовлеченные стороны были удовлетворены беседой и собираются заниматься своими делами (или, вероятно, планировать месть по отношению к оскорбившим их наглецам), или путем эскалации конфликта за грань, после которой начинается боевая сцена. Более подробную информацию о социальном взаимодействии можно найти на странице 277.

Сцены Исследования

В сценах исследования в центре внимания оказывается взаимодействие персонажей с окружающей средой, например, навигация по опасным болотам, или поиск улик на месте ужасающего убийства. Как всегда, Мастер готовит сцену для игроков, чтобы они могли принимать обоснованные решения относительно действий своих персонажей. В зависимости от ситуации, Мастер указывает, какие проверки необходимо совершить персонажам, например, чтобы добраться до другой стороны часовни проверка может не потребоваться, а вот пересекая поваленное бревно над токсичным болотом персонажу вполне может понадобиться проверка Ловкости. После любых проверок, Мастер повествует об их результатах и описывает любые изменения в окружающей среде из-за действий персонажей, или описывает другое место, которое тем удалось обнаружить. Сцены исследования, вероятно, часто возникают во время приключений, в качестве прелюдии для сцены боя или другого типа сцен.

Сцены исследования почти всегда завершаются в повествовательном времени. Это не означает, что время не имеет значения; сцены исследования имеют потенциал, чтобы быть столь же опасными, как и сцены боя, например, персонажи могут пытаться избежать лавины, или выбраться из горящего здания. Тем не менее, такого рода ситуации, как правило, зависят от того, как персонажи реагируют, а не в каком порядке, и обычно не вынуждают персонажей сражаться с врагами. В некоторых редких случаях, Мастер может счесть целесообразным использовать структурированную время, если порядок действий все-же становится необходимым. Поскольку персонажи не противостоят активно против их окружения (по крайней мере, обычно), Встречные проверки редко используются в сценах исследования.

Сцены Путешествия

Сцены путешествия происходят, когда персонажи должны перемещаться из одного места в другое. В то время как некоторые походы являются довольно простыми, игроки могут просто сказать, куда они направляются, чтобы очутиться на месте, другие могут состоять из самостоятельных сцен. Это тот случай, когда путешествие включает в себя некоторый элемент риска, как травмировать персонажей, так и вовсе заблудиться и серьезно задержаться. Сцены путешествий может требовать от персонажей проложения их маршрута через незнакомую местность, например, густой лес или полуразрушенный город. Многие навыки могут быть полезны во время сцен путешествий. В частности, многие сцены требуют проверок Ориентирования для того, чтобы прочитать карту, остаться на курсе, или выбора направления, когда не существует надежного пути, по которому можно идти. Проверки Внимательности могут быть необходимы для того, чтобы определить, способны ли персонажи обнаружить опасность вовремя, например, враждебных существ или НИП, ловушки, или стихийные бедствия.

Природы проблем в сцене путешествия во многом зависят от окружающей среды, через которую персонажи путешествуют. Сцены путешествия, вероятно, будут прерываться другими типами сцен, которые персонажи должны завершить перед возвращением к их походу. Они могут варьироваться от простой, где требуется спросить дорогу до отдаленного села, до сцены боя, где придется отбиваться от диких животных, либо исследовать довольно любопытное место.

Смотрите Скорость на странице 245 для получения правил для движения в структурированном и описательном времени.

Навигация и Исследование

Путешествие обычно не только средство для перемещения от одного места к другому. Для персонажей новая местность может представлять сложности, даже если известна конечная цель. Путешествие может длиться довольно долго, так что оно может быть насыщенно сложностями, так как многие исследования могут застать персонажей во враждебных областях, где сама природа представляет опасность. В таких ситуациях персонажам часто приходится использовать навыки, чтобы успешно пройти пустырь между городами, или ориентироваться в глубинах мрачного леса. Эти действия преимущественно происходят в повествовательном времени, хотя при определенных обстоятельствах Мастер может перейти к структурированному времени для особо напряженных сцен.

Ориентирование в игре важна во многих ситуациях, особенно для неопытных персонажей, которые еще не побывали во многих местах за пределами их родных земель. Проверки Ориентирования могут позволить персонажам определить, где они находятся после того, как их корабль разбился на пути к острову рандеву, или когда они успешно сбежали от хищных зверей в глубины темного леса. Они также необходимы, чтобы определить маршрут через, казалось бы, бесконечный океан, в порт, прежде чем припасы истощатся, или чтобы проложить маршрут через горную гряду к тайнику сокрытого культа, где покоятся древние реликвии. Этот навык может также использоваться, чтобы не потеряться и удерживать курс по уже проложенному маршруту. Незнакомая местность часто может вводить в заблуждение и вынуждать блуждать по тропам, которые могут привести персонажей совсем не туда, куда они пытались попасть, особенно в лесах, пустынях или бесконечных руинах древнего города.

Незнакомая и сложная среда также часто требуют совершения проверок в дополнение к тем, которые могут быть использованы, чтобы решить поставленные игроками задачи в своем приключении. Навык Выживания позволяет персонажам искать жизненно важные элементы, например, питьевую воду и провизию. Это может быть мародерство посреди поля боя для поисков провизии или обоза, а также поиск съедобных плодов, находящихся внутри плотоядных растений. Порой помимо проверок Ориентирования, чтобы убедиться, что персонажи движутся в верном направлении, потребуются и проверки Выживания, чтобы раздобыть пропитание во время пути. Если персонажи активно выслеживают кого-то, Внимательность может быть использована, чтобы искать следы и успешно следовать за своей жертвой, такая проверка может потребоваться через определенный промежуток времени, чтобы убедиться, что они не теряют своей цели. Использование навыка Выживания для Приручения может превратить дикую фауну в спутников для путешествий, это процесс, который может занять несколько дней или даже дольше, но вскоре он приведет к очень полезным последствиям, например, чтобы пересечь опасную местность. Такие животные могут даже быть проданы или подарены ценных союзникам после того, как миссия завершена, возможно, все увеличивая Влияние персонажей и для создания полезных связей в определенных кругах.

Боевые Сцены

Боевые сцены происходят, когда персонажи участвуют в конфликте, где каждая секунда на счету, и действия каждого персонажа в значительной степени влияют на конечный результат. Чаще всего, боевые сцены - это схватка жизни со смертью, где в воздухе свистят стрелы, звенит оружие, а порой участники вынуждены сражаться даже голыми руками. Боевые сцены могут также включать в себя погони или гонки на время, когда персонажам просто необходимо обезвредить древний механизм, угрожающий всему живому.

Когда боевая сцена начинается, игра переходит от повествовательного времени к структурированному. Одним из верных признаков того, что боевая сцена началась, к примеру, служит команда Мастера совершить бросок Инициативы. Полная информация о боевых сценах находится на странице 215 в главе 7: Бой.

Время Простоя

Игроки занимаются всеми видами захватывающих событий в ходе игры, но между доблестными сражениями, драматическими событиями, и бесстрашным исследованием, часто возникает время простоя от действий. Часто персонажи должны путешествовать на борту транспортного средства или в караване из одного места в другое для того, чтобы попасть в следующую важную сцену. Различие между этими подобным времяпрепровождением и сценами путешествия заключается в том, во время простоя персонажи являются лишь пассажирами, и их действия не повлияют на путешествие. Сюжет может также потребовать персонажей ожидать в течение некоторого времени, возможно, договорившись о тайной встрече с информатором или подготовив засаду для отряда врага. Простои охватывает подобные затишья.

Зачастую сцена простоя может быть завершена очень быстро, так как там почти никогда не бывает проверок или любых других бросков кубика. Мастер просто описывает путешествие, ожидание, или события настолько подробно, насколько это целесообразно. Игроки могут также пожелать описать, чем занимаются их персонажи во время простоя; это прекрасная возможность изучить личности персонажей, показывая, как они проводят свое время, когда не принимают активного участия в деятельности, связанной с активным участием в приключении. Для персонажей, это часто означает изучение информации, относящейся к сюжету, обучение или поддержание оружия в хорошем состоянии, чтобы в будущем они могли эффективно взаимодействовать с окружающим миром.

Обычно персонажи не двигаются непосредственно от одного приключения к другому только потому, что у них есть потребность в отдыхе и восстановлении после травм. Будь это дни, месяцы или годы, такие периоды «за кадром» между приключениями попадают под категорию времени простоя. Как и в другие периоды простоя, это хорошая идея для игроков и Мастера, чтобы работать вместе и описать, как проводят персонажи свое время, а также любые заметные события в жизни. Это помогает укрепить личности персонажей, и помогает погрузить игроков в кампанию и вселенную.

Голод

В то время как обычно предполагается, что персонажи в состоянии пищу и воду в цивилизованной местности, они часто оказываются в неблагоприятных условиях, таких как снежная тайга или пустыня. Когда персонажи находятся там, где пища и вода является драгоценным ресурсом, Мастер может решить, что игроки должны отслеживать их общий объем потребляемых ресурсов.

После того, как персонаж остается без пищи и воды, он начинает голодать. Персонаж может голодать количество дней, равное его БСт без каких-либо негативных последствий. По истечении этого времени, персонаж больше не может восстанавливать Усталость и начинает получать по 1 уровню Усталости каждый день. Эти эффекты длятся до тех пор, пока персонаж не раздобудет достаточное количество пищи или воды.

Решения, Проверки и Последствия

История каждой игры разворачивается на основе сотрудничества, когда Мастер направляет повествование, а игроки принимают решения о действиях своих героев в этой истории. Когда эти решения имеют важные последствия для сюжета, а результат неоднозначен, проверки помогают в определении результатов действий персонажей. Эти решения и проверки определяют исход данной сцены, и потенциально, прямо или косвенно, последующих. По сути, сцены состоят из повторения трех этапов:

Определение ситуации: Перед тем как игроки могут решить, какие действия их персонажи принимают, они должны быть в курсе деталей окружающего их мира и ситуации, стоящей перед ними. Мастер создает сцену, описывая, что происходит вокруг, в том числе детали окружающей среды, присутствующих НИП, и что чувства персонажей подсказывают им. Такие детали могут включать в себя описание внешнего вида пятен на стенах вокруг персонажей, меч, покоящийся в ножнах у НИП охотника за головами, или запах гниющего мяса за ржавой железной решеткой. Некоторые детали имеют прямое влияние на действия персонажей, в то время как другие способствуют погружению персонажей в игровой мир.

Решения и Действия Игроков: Когда игроки знают, в какой ситуации оказались их персонажи, они решают, как на это реагируют их персонажи. Они могут включать в себя изучение окружающей среды более внимательно, выхватывание оружия, бег к укрытию, произнесение грубой фразы, и многое другое. Игроки также могут задавать вопросы Мастеру, чтобы выяснить дополнительные подробности об окружающей среде, присутствующих НИП, или любых происходящих событиях, чтобы убедиться, что они должным образом информированы для принятия правильных решений.

Результаты: После того, как игроки определяют, что предпринимают их персонажи, Мастер рассказывает о результатах их действий, а также указывает на необходимость совершения соответствующих проверок. В зависимости от ситуации и действий, совершаемых персонажами, проверки могут определить, насколько хорошо персонаж справился с поставленной задачей. Если действия довольно просты или не имеют никакого реального отношения к истории, проверки могут быть не нужны, а Мастер просто говорит игрокам результаты действий их героев.

Пример

После напряженной боевой сцены с группой сектантов игроки решили осмотреть камеру, в которой те проводили ритуал. Таким образом, игроки перешли к сцене исследования. Мастер ранее описывал камеру перед боем, но теперь, когда нет непосредственной опасности, он повторяет описание, уделяя дополнительное время, чтобы ответить на вопросы игроков о деталях. Жанин и Том и заявляют, что их персонажи ищут скрытую дверь или тайники, и Мастер просит совершить проверку Внимательности. Персонаж Тома, Иосеф, обнаруживает подозрительный каменный блок, который он легко вытаскивает, находя тайник с небольшой железной шкатулкой внутри, на которой изображены оккультные символы. Мастер сообщает, что шкатулка заперта, и Джо говорит, что он будет использовать навык Безопасности его персонажа, чтобы вскрыть замок. В шкатулке оказался уродливый череп гуманоида, перемазанный засохшей кровью. Персонажи решили пока не трогать череп и решили оставить его в шкатулке, пока не станет безопаснее. Мастер тайно делает проверку Магической Чувствительности для персонажа-чародея Гарри, но она провалена, так что он не сообщает игрокам ничего о присутствии магических сил, исходящихъ от черепа. Будучи убежденными в том, что в комнате не осталось ничего важного, персонажи покинули камеру и направились дальше на изучение башни.

Не Так Быстро!

В ходе игры, персонажи обязательно сталкиваются с большим количеством интенсивных и захватывающих ситуаций, и эти события могут разворачиваться довольно быстро, по мере того, как Мастер их описывает. Таким образом, порой легко можно лишить игрока возможности совершить действие, которое бы тот захотел произвести до того, как история продолжит свой бег. Каждый раз, когда игрок видит возможность для совершения каких-либо действий, ему не стоит смущаться и он должен заявлять о них прежде, чем подобная возможность исчезнет. Мастер и игроки должны сделать все, чтобы удовлетворить такие запросы, даже если это иногда означает «откат» времени на несколько секунд.

Влияние и Незаметность

Хотя Инквизитор может быть грозным чародеем, проницательным манипулятором, или смертельным воином, самый важный инструмент в его распоряжении - не его оружие или его ум, но его влияние на людей. Каждый Инквизитор наделен высокими полномочиями для того, чтобы выполнить свою миссию, но то, как он использует имеющиеся ресурсы, и тот образ, который он представляет для мира, сильно влияют эффективность его действий. Это столь же верно и для персонажей, служащих своему Инквизитору, которые не всегда может полагаться на его имя для обеспечения сотрудничества. Эти соображения представлены в игре Влиянием и Незаметностью, что, соответственно, отображает, насколько велик размах влияния персонажей, и как хорошо известна их деятельность их союзникам и врагам.

Влияние

Влияние - это характеристика, и как и прочие характеристики, оно измеряется по шкале от 0 до 100. Оно отображает репутацию, связи, ресурсы и другие факторы, которые помогают персонажу добиться того, чего он хочет от любого, с кем он взаимодействует. Чем выше Влияние персонажа, тем проще ему получить контроль над остальными, и, таким образом, тем легче ему будет получить требующиеся предметы и услуги, а также убеждать других выполнять его поручения. Все персонажи начинают игру с определенным количеством Влияния, которое увеличивается в процессе игры.

Использование Влияния

Когда персонаж собирается использовать его репутацию и ресурсы, Мастер просит его совершить проверку Влияния. Как и все прочие характеристики, есть множество ситуаций, когда персонаж может воспользоваться своим Влиянием, но наиболее распространенными являются следующие:

• **Снабжение:** Когда персонаж пытается получить обмундирование, инструменты, или услуги, то он использует свое Влияние, которое определяет, достаточно ли у него ресурсов, связей или денег для поиска искомого и удовлетворения данной потребности. Такое использование Влияния представляет использование персонажем его связей, подкуп или оказание давления на торговцев, опираясь на свою репутацию с соответствующей гильдией, или даже выписывая чек для оплаты. Полные правила использования Влияния для Снабжения можно найти на странице 141.

• **Социальное взаимодействие:** Бросаясь правильными именами или имея грозную репутацию, можно легко убедить других раскрыть важную информацию или согласиться с пожеланиями персонажа. В самом деле, просто назвать имя покровителя бывает достаточно, чтобы заполучить много лояльных граждан, готовых подчиняться первому требованию. Персонаж может использовать свое Влияние, чтобы манипулировать другими людьми и заставлять их выполнять его приказы, раскрывать информацию или иным образом оказывать помощь. Кроме того, он может использовать эту функцию для создания местной валюты по мере необходимости, для взяток или других социальных действий, где денежная «смазка» была бы полезной. Все это может повлиять на Незаметность, если вести себя слишком открыто, хотя такой результат может быть желанным, когда персонажи хотят, чтобы окружающие знали об их присутствии, например, для того чтобы выманить свою добычу.

• **Расследование:** В ходе расследования, персонажи часто нуждаются в доступе к ресурсам и информации, за пределами их личных способностей и средств. Персонажи могут использовать свое Влияние, чтобы забросить более широкую сеть и ускорить расследование. Это может включать в себя необходимые контакты для получения информации, получение доступа к закрытым архивам, или обеспечение сотрудничества со стороны местных властей. Использование Влияния может значительно ускорить расследование, хотя использовать его слишком часто чревато снижением Незаметности.

Получение Влияния

В отличие от других характеристик, игрок не может увеличить Влияние, просто потратив на него опыт. Влияние может увеличиться лишь из-за предпринимаемых персонажем действий. Влияние увеличивается, когда персонаж успешно справляется со своей задачей, или в результате специфических действий, которые персонаж предпринимает для увеличения своего богатства, расширения связей или поднятия репутации. Вот основные причины, почему персонажу имеет смысл увеличивать его Влияние:

• **Связи:** Зная нужных людей, можно заполучить определенные вещи куда проще. Если обращать свою просьбу к человеку, который принимает решение, а не очередному исполнителю, можно добиться результата куда быстрее и получить более эффективный результат. Независимо от того, где находится персонаж, он может с удивлением обнаружить, что связи проложили свою запутанную паутину даже там, где он ну никак не мог этого ожидать. От того, имеет ли персонаж доступ к нужному человеку, может зависеть спасение целой страны, либо же её уничтожение. Связи могут быть приобретены в прошлом персонажа, например, служба в армии, либо плаванье на борту корабля, или их обретение может произойти в по ходу приключения, когда персонаж встретится и будет взаимодействовать с новыми людьми. Организации, для которых персонаж имеет талант Союзник, имеют с ним сильные связи. Это позволяет Мастеру определить, насколько велико влияние связей персонажа. Формирование тесной связи с купеческой группой, работающей на в одной стране, потенциально может увеличить Влияние на единицу, в то время как если имя персонажа известно правителю страны, можно получить несколько очков Влияния.

• **Долги и Одолжения:** Пожалуй, самый эффективный способ, чтобы получить помощь от человека - сделать ему некое одолжение, либо урегулировать его задолженность. Это обеспечивает немедленный стимул для лица или организации действовать в интересах персонажа. Это особенно верно, когда нежелательно или немыслимо объяснять причины его просьбы или ситуацию, в которой персонаж оказался. Решая задачи для человека или организации, или иным образом извлекая преимущества своими действиями, персонаж может увеличить Влияние. Сумма увеличения зависит от сил и влияния лица или организации, а также от важности задачи или выгоды.

• **Репутация:** Персонажи часто достигают своих целей, опираясь на свою репутацию. Выполняя свои обязанности и совершая впечатляющие подвиги, персонаж может увеличить свое Влияние, так как его имя становится известным среди людей. Обнаружив и сорвав заговор сектантов, сохраняя благородство перед лицом неминуемой гибели, или даже приговоривая сотни людей на гибель, персонаж может повысить свое Влияние. Степень увеличения зависит как от важности действия, а также о том, явно или скрытно действовал персонаж в этом мероприятии. Уничтожая единственного еретика во время зрелищного представления может принести больше Влияния, чем спасение целого города, совершенное в тайне ото всех.

Потеря Влияния

Подобно тому, как некоторые действия и их результаты могут увеличить Влияние персонажа, так и иные принятые им решения могут его уменьшить. Репутация непостоянна, и персонажи должны заботиться, чтобы защищать её. По усмотрению Мастера, Влияние персонажей может уменьшиться, если случится что-то, что ухудшит их репутацию, связи или объем располагаемых ими ресурсов, будь то по собственной вине или из-за внешнего вмешательства. Ниже приведены лишь некоторые примеры событий, которые могут уменьшить Влияние персонажа:

Таблица 8–1: Увеличение Влияния

Увеличание	Причины
1	Приведение местного кузнеца, оскверняющего оружие, к правосудию. Раскрывая небольшую группу торговцев незаконными артефактами
2	Раскрытие и уничтожение ложа знати, планировавшей предательство. Получение уважения военначальника страны.
3	Сохранение жизни генерала. Обнаружение и предупреждение крупной атаки противника на город.
4	Заручение поддержки важного представителя гильдии или страны на официальном банкете. Успешное расследование и осуждение главы церкви, оказавшегося еретиком.
5	Спасение столицыгосударства от уничтожения. Уничтожение Великого Демона.

• **Ошибка:** Так же, как успех увеличивает Влияние, так и неудача уменьшает его. Провал попытки остановить врагов наносит вред репутации персонажей в глазах правителей и лидеров, и может также уменьшить доверие к их Инквизитору. В самых крайних случаях, если персонажи не смогли остановить вторжение еретиков, их могут даже счесть предателями. Аналогичным образом, выполнение задания для человека или организации приводит к увеличению Влияния, а отказ или провал этого задания может иметь противоположный эффект, особенно в случае вопиющей ошибки, которая наносит вред интересам потенциального благодетеля. Величина, на которую уменьшается Влияние зависит от тяжести ошибки, и то, насколько незаметно или явно действовал персонаж.

• **Избыточное или Небрежное Использование:** Влияние отражает положение персонажа в обществе и его репутацию. Злоупотребление или неправильное использование его полномочий может быстро повернуть общественное мнение против него. Когда персонаж терпит неудачу при проверке Влияния, с количеством СтН большим, чем его бонус Влияния, его влияние уменьшается на разницу между этими значениями.

• **Жертвоприношение:** В безвыходных ситуациях, персонаж может быть вынужден пожертвовать своими ресурсами или репутацией для достижения цели. Это может быть дача крупной взятки, обременительная просьба отталкивающая союзника, или даже направление союзников или слуг на самоубийственную миссию. При совершении проверки Влияния, до броска, персонаж может решить уменьшить его Влияние на 1d5 для автоматического успеха. Если степень успеха имеет важное значение, персонаж получает значение СтУ, равное его бонусу Влияния. Обратите внимание, что в ситуациях, когда проверка не может быть совершена, подобное использование Влияния недоступно: ситуация выходит за рамки возможностей персонажа либо вещь невозможно раздобыть.

• **Атрофия:** персонаж должен постоянно поддерживать его Влияние, чтобы оно не ускользнуло с течением времени. Если персонаж достаточно долго не получает какие-либо новые достижения, укрепляющие его свою репутацию, он рискует, что его имя позабудут, его достижения померкнут в тени других, и его репутация потускнеет для тех, кто помнит его имя из-за его отсутствия на сцене событий. За каждый год, в течение которого персонаж не выполнял никакой работы для его Инквизитора, его Влияние уменьшается на 1.

• **Подкрепление:** Влияние также теряется, когда персонажи запрашивают Персонажа Подкрепления для сражения в их рядах. Это представляет собой любой способ персонажей заполучить помощь одного из влиятельных людей, будь то взятка, услуга, или любые другие средства. Смотрите страницу 294 для получения дополнительной информации о системе Подкреплений.

Таблица 8–2: Снижение Влияния

Снижение	Причины
1	Стать втянутым в столкновение со стражей города. Не в состоянии демонстрировать надлежащее приличие на официальном собрании дворянства.
2	Провалить миссию по предоставщению поджога бандой еретиков целого квартала в городе.
3	Уничтожить священные мощи святого Кориэля, защищая его собор.
4	Отзыв ротысолдат, который приводит к потере важного города в результате наступления противника.
5	Обречение города на геноцид без надлежащей причины.

Потеря Влияния представляет собой фактические сдвиги в отношении к персонажу или потере им ресурсов. В то время как это может быть следствием простой неудачи, потеря Влияния может также выступать в качестве стимула для захватывающих сцен или целых игровых сессий. Если игрок хочет окупить утраченное Влияние благодаря деятельности в игре, Мастер должен попытаться учесть это. Например, персонаж, который теряет Влияние, так как он не смог спасти жизнь уважаемого господина может пойти в храм для поиска искупления. Это может быть представлено очень серьезной социальной сценой, или Мастер мог бы использовать эту возможность в качестве трамплина для нового приключения, давая персонажу шанс искупить свою ошибку, выполняя опасную задачу для диакона.

Влияние Инквизитора

Даже могущественные персонажи не могут помериться своим Влиянием с их Инквизитором. Иногие из тех, кто может именовать себя Инквизиторами имеют невероятные достижения и способности, но только лишь этого будет недостаточно. Чтобы стать Инквизитором, необходимо иметь непререкаемый авторитет. Только безрассудные, отчаянные, или предатели осмелится бросить вызов воле Инквизитора. При исполнении своих обязанностей, персонажи часто ссылаются на авторитет своего хозяина, чтобы добиться успеха. Использование влияния Инквизитора может иметь большую выгоду, предоставляя персонажам доступ к ресурсам, которые в противном случая были бы недосягаемы.

Перед проверкой Влияния персонаж может уменьшить Незаметность группы на 2, чтобы использовать значение Влияния Инквизитора вместо своего собственного. Мастер должен реализовать это действие, основываясь на значении Влияния Инквизитора. Проверка может быть основана также и на результатах недавних успехов и неудач персонажей, а также их Незаметности; Мастер может использовать руководство на странице 361 для этого. Если результатом проверки стала потеря Влияния, то уменьшается Влияние Инквизитора, а не персонажа, впрочем, это может иметь свои последствия и для персонажей.

Не Используй Легкомысленно Имя Хозяина Твоего…

Использование Влияния их Инквизитора может быть очень полезным для персонажей, но присутствует риск рассердить Инквизитора. Некоторые Инквизиторы предпочитают видеть, что их подопечные в состоянии преуспеть, располагая лишь собственными силами, но даже тот, кто предпочитает, чтобы его люди в открытую несли его имя на устах не наносили своими действиями ущерб его репутации, которая, возможно, могла быть взрощена десятилетиями трудов. Если персонажи неоднократно злоупотребляли или наносили вред его Влиянию, Инквизитор должен принять меры, чтобы показать свое неодобрение и напомнить им о последствиях повторения подобной ошибки. Формы могут быть столь же разнообразны, как и сами Инквизиторы, но наиболее распространенными могут быть следующие:

- Запрет одному или нескольким персонажам использовать Влияние Инквизитора
- Прекращение любой прямой связи и поддержки.
- Отрезание пальца, глаза, конечности или любой другой части тела, возможно, пообещав в будущем заменить её, если персонаж возместит причиненный ущерб.
- Отправка убийцы или карательного отряда в качестве предупреждения для повышения мотивации персонажей.
- Принуждение персонажа к мукам или покаянию.

Незаметность

Незаметность отображает, насколько скрытно или откровенно персонажи действуют во время своих приключений. Незаметность колеблется от 0-100 и может быть использована в качестве основы для проверки, так же, как характеристики. В отличие от характеристик, значение Незаметности едино для всей группы персонажей, и Мастер отслеживает его в тайне, так что игроки никогда не знают точно, насколько высок показатель их Незаметности. Чем выше Незаметность, тем меньше их враги и потенциальные союзники знают о действиях персонажей. Чем больше уменьшается их Незаметность, тем более явными становятся действия персонажей и тем больше людей узнает об их деятельности. Инквизиторы и персонажи имеют множество различных подходов для исполнения своих целей, и порой высокая Незаметность имеет меньше преимуществ. Хотя многие Инквизиторы предпочитают быть неизмевстными всему миру, чтобы было проще застать своих врагов врасплох, некоторые работают открыто, уповая на страх населения, которое самостоятельно выявит еретиков среди них. Высокая и низкая Незаметность имеют свои преимущества и недостатки, в зависимости от ситуации и методов персонажей.

Шкалирование Незаметности

Каждая группа начинает с Незаметностью 50. Во время игры действия персонажей могут как увеличить, так и уменьшить Незаметность. Чем более открыты будут их действия, тем ниже будет значение Незаметности, в то время как более скрытная группа будет иметь достаточно высокое значение. Незаметность будет изменяться на протяжении всего приключения в ответ на решения персонажей и из-за превратностей судьбы. В таблице 8-3: Шкала Незаметности на стр 271 приводятся примеры поведения группы при различных значениях Незаметности.

Эффекты Незаметности

Незаметность является ключевым вопросом для персонажей и имеет далеко идущие последствия, но и низкое, и высокое значение Незаметности могут быть полезны при различных обстоятельствах. Незаметность влияет на игру по двум направлениям. Во-первых, она воздействует на сюжет игры, влияет на реакцию НИП, на доступ персонажей к определенным ресурсам, а также на то, что известно их врагам и союзникам об их действиях. Во-вторых, Незаметность группы может изменять определенные проверки, снижая или повышая сложность, основанную на её текущем значении и цели данного испытания. Некоторые задачи решить проще, если персонажи не афишируют свою причастность к конкретным силам, в то время как другие выигрывают от общей осведомленности о деятельности персонажей.

Повествовательные эффекты

Поведение персонажей, явное или скрытное, не имеет ограничений по числу и качеству эффектов, оказывающих влияние повествовательную часть игры. Группа, которая действует слишком открыто может выдать свое присутствие культу, который они разыскивают, предоставляя еретикам достаточно времени, чтобы сбежать или подготовить засаду. И наоборот, если персонажи черезчур хорошо скрываются во время выполнения своей задачи, они могут иметь большие трудности с местной стражей.

Когда возникает сцена, которая в значительной степени зависит от того, насколько открыто или незаметно действуют персонажи, Мастер делает проверку Незаметности, используя текущее значение группы. Если проверка проходит успешно, то персонажи считаются незаметными для целей мероприятия или сцены, оставаясь скрытыми от культа или неизвестного противника. Если проверка провалена, то персонажи считаются раскрытыми; об их действиях прознает культ, в тавернах начинают гудеть о незнакомых людей в этом районе, или их

репутация становится известна местным властям.

В зависимости от возможных последствий для сюжета, Мастер может совершить проверку Незаметности, когда персонажи предпринимают определенные действия, или только после того, как результаты становятся очевидными. Например, если персонажи пытаются притвориться иностранными учеными, чтобы исследовать гильдию, подозреваемую в торговле в запрещенными текстами, Мастер может совершить проверку Незаметности для того, чтобы определить, знают ли гильдейцы о прислужниках определенного покровителя в области, или о неизвестных лицах, расследующих их деятельность. В гильдии персонажей могут угостить выдержанным вином, но если проверка Незаметности была провалена, оно может быть отравлено, или они могут предупредить своих сообщников для того чтобы перехватить персонажей. Проверка в конечном счете сводится к тому, как решит Мастер обыграть данную ситуацию. Как и в случае других проверок, проверка Незаметности необходима, только если её результат оказывает влияние на историю.

Через это влияние Незаметность может предоставить большие возможности для отыгрыша. Если они открыто действует в качестве сил инквизиции, даже мощные и влиятельные лица, скорее всего, проявят максимум уважения и почтения (по крайней мере, прилюдно), в то время как эти же лица могут реагировать на персонажей с пренебрежением или откровенным презрением, если об их покровителях ничего неизвестно. Даже в случае НИП, предлагающих товары или информацию, в зависимости от Незаметности группы, характер их взаимодействия может быть довольно разнообразен. Бармен подает напитки персонажам и делится последними сплетнями в любом случае, но если группа действует скрытно, он может разбавить напитки или подшучивать над персонажами. Если он знает, кто они, тем не менее, он может вести себя чрезмерно подобострастным образом, предоставляя лучшее вино в заведении и отказывается принимать от них оплату, ясно показывая, что, вероятно тщательная маскировка оказалась напрасной. Персонажи могут либо попытаться продолжить скрываться, либо будт использовать их репутацию в своих интересах.

Незаметность и Модификатры Проверки

Зачастую успех в действиях персонажей зависит от того, насколько скрытно или открыто вела себя группа. Проникнуть в местный преступный мир может быть гораздо сложнее, если все наблюдают за их плечами признаки Инквизитора. Когда персонаж совершает проверку и результат зависит от того, насколько хорошо известна группа, Мастер может решить модифицировать проверку Незаметностью группы. Для этого Мастер решает, пытается персонаж получить выгоду, афишируя своей лояльностью, или же действуя скрыто. Следующие примеры демонстрируют задачи, которые приносят пользу от скрытности и открытости:

Примеры задач, получающие выгоду от скрытности:

• При применении специального использования навыка Обман - Маскировки персонаж пытается скрыть свою личность.

• Использовануя навыка Сбора Слухов среди преступного мира или расспрашивая других недоверчивых лиц.

• Применение специального использования навыка Скрытности - Слежки, чтобы незаметно преследовать культиста.

• При применении специального использования навыка Выживания - Выслеживании, чтобы найти подозреваемого убийцу.

Примеры задач, получающие выгоду от явных действий:

• Использование навыка Очарования, чтобы произвести впечатление на местного судью.

• Специальное использование навыка Командование - Угрозы, чтобы остановить отряд стражников, сбегающих от противников.

• Применение навыка Сбор Слухов у населения, почитающего (или боящегося) Инквизитора персонажей.

• Применение навыка Допрос, чтобы вырвать информацию из непокорного культиста.

Таблица 8–3: Шкала Незаметности

Незаметность	Примеры
01-10	Персонажи носят показные доспехи и одежду, украшенную знаками Инквизитора. Персонажи выполняют большинство задач, давая прямые приказы другим во имя Инквизитора, громко угрожая любому, кто осмелился выступить против них.
11-20	Персонажи полагаются на их репутацию для достижения своих целей, открыто носят символы их принадлежности и лояльности. При опросе подозреваемых или населения, персонажи действуют грубо и прямолинейно, они готовы ответить насилием, если кто-то попытается убежать или обмануть их.
21-30	Когда персонажи имеют дело с подозреваемым в ереси, персонажи открыто атакуют, пытаясь взять его в плен для последующего допроса.
31-40	В то время как персонажи воздерживаются от демонстрации их приверженности к определенным силам, тем не менее они предпочитают прямой подход к решению конфликтов. Используя профессиональное вооружение, они приковывают к себе внимание, в частности, местной стражи.
41-50	Персонажи не предпринимают больших усилий, чтобы скрыть свое оружие и броню, и не скрывают своих целей. Тем не менее, они также и не предпринимают целенаправленных действий для привлечения всеобщего внимания или афишируя своих покровителей.
51-60	Когда персонажи имеют дело с подозреваемым в ереси, они наблюдают за его поведением издалека и производят расспросы лишь своих знакомых.
61-70	Персонажи идут на многое, чтобы сохранить свое присутствие в тайне от своих врагов и не привлекать к себе внимание местных властей. Они делают все возможное, чтобы избежать боестолкновений, даже с участием низших чинов культа еретиков.
71-80	Персонажи действуют под прикрытием, чтобы выполнить свою миссию. Еще до их прибытия на место они работают под над своей конспирацией для того, чтобы проникнуть в ряды еретиков и уничтожить их изнутри.
81-90	Внезапность становится главным оружием персонажей. Они работают с большой хитростью, скрывая свое присутствие или личности, пока не придет время для нанесения удара.
91-100	Персонажей никто не видел и не слышал, или они настолько совершенны в своей маскировке, что никто даже не догадывается об их истинной природе.

После этого Мастер совершает проверку с использованием Незаметности группы. Если проверка пройдена, персонаж получает бонус +20 к проверкам, имеющим отношение к задаче, которая извлекает выгоду из незаметности, или штраф -20, если проверка получает бонус от открытости. С другой стороны, если проверка незаметности провалена, персонаж получает штраф -20 к проверкам, получающим бонусы от незаметности, и бонус +20 к проверкам, имеющим преимущества от открытости. В зависимости от обстоятельств и характера поставленной задачи, этот модификатор может применяться к одному броску, или к серии проверок, использующей различные навыки.

Конечно, не на каждую проверку должна оказывать влияние Незаметность группы. Перед тем как совершить проверку Незаметности для модифицирования проверки персонажа, Мастеру следует решить, мог ли целевой НИП быть осведомлен о персонажах, и если это так, имеет ли это большое значение на результат проверки. При правильном использовании, эффект Незаметности значительно усиливает важность выбора персонажей. Он напоминает игрокам, что каждое их действие имеет свои последствия, и мир реагирует на принимаемые ими решения.

Получение Незаметности

Как уже было сказано, Незаметность группы непостоянна и её значение зависит от действия персонажей. В отличие от характеристик, Незаметность часто колеблется, и обычно меняется несколько раз в ходе приключений в ответ на решения игроков и их действий. Персонажи увеличивают свою Незаметность, действуя таким образом, чтобы скрыть свое присутствие или запутать своих врагов. Используя маскировку, коварство, и в целом сохраняя конспирацию, персонажи могут обеспечить высокое значение Незаметности, получая при этом как позитивные, так и негативные эффекты.

Каждый раз, когда персонаж предпринимает действия, чтобы скрыть свое присутствие или предоставлять ложную информацию о группе и ее планах, Мастер может увеличить Незаметность группы. Причем это может произойти не только в результате целенаправленных действий персонажей, но и в качестве побочного эффекта от их действий. При принятии решения о том, как подойти к задаче, персонажи должны учитывать потенциальные последствия для будущих сцен; скрывая свое присутствие и личности они смогут помешать местным властям вмешиваться в дела, но те же власти могут и не поверить рассказу персонажей, если их поймают в доме скомпроментировавшего себя дворянина. Есть много способов, при которых Незаметность группы может повыситься, например:

- **Обман:** Ложь, маскировка и поддельные документы могут помочь скрыть присутствие и запутать своих врагов. Слишком часто персонажи имеют мало информации или вообще не знают о своих истинных противниках, когда начинают свою миссию, и они могут получить преимущество, если их враги также не будут обладать о группе никакой информацией. Всем известно, что информация - это власть. Когда персонаж успешно совершает обмана, Мастер может поднять Незаметность группы. Величина этого значения зависит от масштаба обмана и того, кого обманывают. Если обман имеет решающее значение для миссии, Незаметность группы может увеличиться весьма существенно. С другой стороны, если обман лишь косвенно относится к основной задаче группы, эффект будет весьма незначителен. Мастер может также пожелать рассмотреть вопрос о личности и репутации персонажа, которого обманывают. Если человек имеет репутацию человека, который склонен к преувеличениям или обману, возможно, никто не поверит ему, когда он начинает разглагольствовать о том, что его посещали важные (или не очень) персоны с гербами определенного Инквизитора.
- **Скрытность и Укрытие:** Возможно, лучший способ быть незаметным - когда тебя и вовсе никто не видит. Когда персонаж заканчивает соответствующую задачу, избегая при этом огласки, Незаметность группы может увеличиться. Аналогичным образом, меры, принятые с явной целью сокрытия своего присутствия также могут увеличить её значение. По мере того как персонажи заметают свои следы и в целом действуют таким образом, чтобы скрыть свою деятельность, они могут избежать обнаружения своими противниками. Создание штаба в заброшенном доме в отлдаленном районе вместо известной гостиницы, применение маскировки при перемещениях по городу, и даже использование заклинаний, чтобы скрыть свое присутствие в сознании других людей - хорошие способы увеличить Незаметность группы.

В то время как действия персонажей играют сильную роль в определении их Незаметности, её значение могут изменить также и любые не щзависящие от персонажей факторы, например, методы коммуникации, доступные для их врагов и союзников, или любовь местных к распространению сплетен. Когда Незаметность группы увеличивается, она делает это на случайную величину, которую отпределяется Мастером. Напомним также, что Мастер контролирует Незаметность в тайне от игроков. Следовательно, хотя игроки знают значение их Незаметности в начале миссии, определить точную величину в ходе игры, когда их действия начнут оказывать на это значение влияние, уже не будет представляться возможным. Когда Мастер решает, что произошло, что-то, увеличивающее Незаметность персонажей,

Сочетание Незаметности и Влияния

Во многих отношениях, Незаметность и Влияние связаны между собой. В то время как Влияние представляет собой, в частности, то, насколько известен персонаж и его достижения во всем мире, в то время как Незаметность отвечает за информацию о текущей деятельности и местонахождении всей группы в на местном уровне. Как правило, эффекты Незаметности краткосрочные, в то время как Влияние является долговечным. Влияние изменяется медленнее и реже, при этом основные изменения происходят с течением времени, в то время как Незаметность может колебаться совсем немного в течение относительно короткого периода времени. Влияние и Незаметность оказывают различное влияние на игру и, как правило, используются в различных ситуациях. Тем не менее, иногда оба эти показателя могут иметь отношение к одной проверке или сцене. Точно так же, есть ситуации, когда Незаметность может оказать повлиять на Влияние, и наоборот. Задача Мастера - определить, когда Незаметность и Влияние работают вместе, а когда одно влияет на другое. В этом разделе приведены примеры и рекомендации для Мастеров по использованию комбинации этих двух показателей.

Незаметность и Изменение Влияния

Часто события, которые приводят к увеличению или потере Влияния, происходят в процессе приключений. Персонаж может совершить монументальный подвиг, но его Влияние увеличится незначительно, если только его ближайшие соратники знают об этом. С другой стороны, даже полный провал миссии мало повлияет его репутацию, если никто не может связать данный инцидент с персонажем. Когда персонаж должен получить или потерять Влияние, Мастер может решить, что текущая Незаметность группы может смягчить это изменение. В этом случае он совершает проверку Незаметности, если проверка проходит успешно, то Мастер уменьшает величину Влияния, которое приобрел или потерял персонаж на 1 за каждые 2 СтУ. Учтите, что Незаметность группы - явление временное, и если если характер события таков, что в будущем можно легко сопоставить факты и понять, что в нем был замешан персонаж, Незаметность не оказывает никакого воздействия на Влияние.

она, как правило, увеличивается на 1d5. Для крупных достижений или ключевых событий, персонажи могут получить 1d10 Незаметности. В любом случае, Мастер может добавить положительные или отрицательные модификаторы к броску на основании обстоятельств и действий персонажей. Например, персонаж, выкупивший помещение для группы под чужим именем может получить 1d5-2 Незаметности, а ведение бизнеса под вымышленным именем в комплекте с подробной легендой, тщательной маскировкой, и тщательно фальсифицированными документами могут повысить Незаметность группы на 1d10 + 1.

Пример

Персонажи находятся в старом квартале города, где расследует признаки магической активности в непосредственной близости от семейного имущества Неллосов. Дэйв решает, что его персонаж Лорр, представится дальним родственником, приехавший из другого города, а остальные персонажи будут выдавать себя за его слуг и телохранителей. Когда Лорр представляется как Гарбон Храв, он делает проверку Обмана, преуспев в ней с четырьмя СтУ. Мастер решает, что маскировка и история Лорра достаточно убедительна, чтобы группу персонажей поселили в домике для гостей без каких-либо подозрений (по крайней мере на данный момент). Мастер тайно совершает бросок 1d5 + 1 и увеличивает Незаметность группы на получившийся результат: 3.

Незаметность и Проверки Влияния

Эффективное использование Влияния требует от персонажа грамотного использования его имени и репутации. При этом, использовать Влияния, оставаясь при этом инкогнито, зачастую бывает сложнее (например, бросаясь громкими именами или расточая довольно неопределенные угрозы). Аналогичным образом, если персонаж действовал скрытно, то другие могут не поверить ему, когда он раскроет свою истинную личность. Когда персонаж пытается использовать свое Влияние в то время как участие в миссии, Мастер должен определить, имеет ли Незаметность группы какое-либо отношение к этой проверке. Если это так, Мастер может сделать проверку незаметности, чтобы определить модификатор к проверке Влияния персонажа так же, как и для любой другой проверке, результат которой зависит от Незаметности.

Потеря Незаметности

Подобно тому, как действия персонажей могут увеличить Незаметность, также они могут и уменьшить её. Когда персонажи активно демонстрируют их присутствие или намерения, Мастер может уменьшить Незаметность таким же образом, как он увеличивает её при скрытных операциях. Трудно поддерживать высокую Незаметность, если персонажи в открытую сражаются, размахивают транспорантами, щеголяют оружием и знаками различия, тычут всем в лицом своими связями и репутацией. Такая тактика может быть эффективной в краткосрочной перспективе, но персонажам стоит быть осторожными, чтобы они не спугнули свою конечную цель. Когда поведение персонажей обращает внимание на их присутствие, деятельность, или планы, Мастер тайно снижает значение Незаметности на случайную величину, соответствующую ситуации. Приведенные ниже примеры иллюстрируют подобные действия, которые уменьшают Незаметность:

• **Использование Авторитета:** от самых диких сел до самой густонаселенного города, слово о появлении важной персоны распространяется быстро. Если персонажи используют свои связи с Инквизитором, чтобы открыть запертые для простых смертных двери, развязывать языки, или задерживать подозреваемых, это быстро сообщит об их присутствии для всех окружающих, в том числе и их врагов, даже если подобное проявление Влияния было произведено частном порядке. Величина Незаметности, утраченная в результате подобных действий зависит от надежности и страха людей, которым персонажи раскрывают себя, а также насколько публичными были данные действия.

• **Запугивание:** Угрожал ли персонаж гневом его Инквизитора, или просто разбил губу своей жертвы, в результате запугивания весть о персонаже разлетится довольно быстро, вне зависимости от того, знал ли испуганный НИП о том, кем является персонаж на самом деле, или нет. Величина Незаметности, на которую уменьшится показатель, зависит от таких факторов, как серьезность брошенных угроз, важность и репутация угрожавших персонажей, и насколько далеко в угрозах они зашли, а также всё то, что сочтет учесть Мастер.

• **Бой:** Каждый раз, когда персонажи участвуют в сражении, их Незаметность может быть уменьшена. Даже если персонажи не оставляют никаких свидетелей и их не могут приплести к этому бою, трупы и сопутствующий ущерб приводят к сплетням, которые создают трудности, мешающие персонажам залечь на дно. Опять же, не важно, видели ли персонажей в качестве представителей какой-либо организации, или просто как очередных представителей беззакония. Величина, на которую уменьшится Незаметность персонажей, зависит от масштаба конфликта, а также насколько велика вероятность появления очевидцев произошедшего. Виды оружия, которое использовали персонажи и их уместность в данной местности также могут внести свой вклад. Стычка в районе бедняков без использования тяжелых доспехов и высокотехнологичного оружия будет более привычным делом, нежели использование латного доспеха и огнестрельного оружия.

Когда персонажи теряют Незаметность, величина снижения определяется случайным образом, так же, как и увеличение этого показателя. В зависимости от важности и масштабов действий, Незаметность может уменьшиться на 1d5 или 1d10,с модификаторами, примененными на усмотрение Мастера. По мере того как персонажи участвуют в миссии, их Незаметность изменяется. Небольшие усилия, чтобы скрыть их присутствие могут быть перечеркнуты одной боевой стычкой. Группа, с фанфарами прибывшая в город и вскоре затаившаяся в тени может привести к их врагов к ошибочному мнению, что персонажи не задержались в городе. Чем больше персонажи действуют открыто, тем сложнее им будет затаиться в будущем. Кроме того, группе, которая действовала под прикрытием в будущем будет сложно убедить остальных в своих полномочиях, даже если они этого захотят.

Определение Незаметности

Одним из элементов, который отличает Незаметность от других характеристик и ресурсов, имеющихся в распоряжении игроков является тот факт, что после того, как события изменили Незаметность группы, игроки не знают о её точном значении. Игроки обычно знают, когда Незаметность увеличивается или уменьшается, но они не знают, на какую величину. В некоторых случаях, однако, Мастер может изменить Незаметность, не сообщая об этом игрокам, например, если персонажи не знали, что противник перехватил их сообщение. По мере продвижения в миссии игрокам становится всё труднее оценивать Незаметность их группы. Это отражает неопределенный характер тайных заданий, и это помогает укрепить атмосферу таинственности и паранойи, которая является важной частью игры. Тем не менее, в то время как персонажи не могут быть уверены, насколько хорошо осведомлены об их присутствии враги и потенциальные союзники, эта информация является важным фактором во многих решениях. Например, если персонажи решают, следует ли подходить к логову культистов скрытно или в открытую, величина Незаметности поможет узнать, ожидают ли их еретики и привели ли они свои силы в боевую готовность. Персонажи могут получить примерное представление о том, насколько успешно они скрываются, узнавая слухи, наблюдая за населением, или следя за действиями противников. С точки зрения механики, предпринимая подобные меры, игроки могут получить ограниченную информацию от Мастера относительно текущей Незаметности группы.

Пример

Пока Лорр отвлекает вопросами главу семьи Неллос, остальная часть группы украдкой уходит, чтобы проникнуть в соседний дом пастора и осмотреться. Их попытка скрыться проваливается, и в конечном итоге персонажи вынуждены пробиваться к выходу, убивая нескольких охранников. Мастер решает, что инцидент привлекает много внимания и ставит все окресные домохозяйства в повышенную боеготовность. Он уменьшает Незаметность группы по 1d10 + 3. Мастер делает это в тайне, но игроки уверены, что их неумелая попытка вызвала значительное снижение Незаметности.

Совершение попытки

При попытке определить их текущую Незаметность, игроки должны сначала решить, что именно персонажи пытаются узнать, и как они собираются это сделать. Например, персонажи желают чтобы определить, если ли слухи среди местных о появлении группы иноземцев, или знает ли криминальный лорд, что некоторые из его лейтенантов в последнее время оказались мервы в результате стычек. На основании их решений Мастер сообщает о необходимой проверке для определения результата. Есть множество способов выяснить Незаметность персонажей, но, обычно они подразумевают использование навыков Внимательности и Сбора Слухов. Ниже приведены примеры общих методов для определения величины Незаметности персонажей:

- **Расспросы:** Зачастую лучший способ определить, насколько известно окружающим о дейятельности пресонажей - просто спросить об этом. Впрочем, персонажам стоит довольно деликатно подходить к этому вопросу. Если они не будут осторожны, они могут непреднамеренно привлечь к себе внимание своими вопросами; люди, которым персонажи задают вопросы могут и сами заинтересоваться, зачем тем понадобилась подобная информация. По этой причине персонажам стоит формулировать свои вопросы довольно расплывчато или обобщенно. Эта мера предосторожности, впрочем, превносит риск получения неточной информации. Этот подход опирается в первую очередь на использование навыка Сбора Слухов.
- **Наблюдение:** Персонажи могут попытаться определить их Незаметность, наблюдая за другими. Это может варьироваться от общего наблюдения за населением и подслушивания разговоров, к слежке за подозреваемым в ереси, чтобы увидеть а не выдаст ли его поведение домолнительную информацию. Эта стратегия несет меньший риск вызвать встречное внимание, поскольку персонажи непосредственно не контактируют со своими целями. К тому же, если персонажи выбрали не того человека для наблюдений, они могут потратить много времени, которое в результате ничего ен принесет. Такой подход обычно требует проверку Внимательности.
- **Обследование:** Особенно в более цивилизованных землях, персонажи могут получать информацию относительно незаметно путем проверки записей, сообщений и тайных знаков. Этот подход охватывает все, что касается коммуникации людей, за которыми они следят. Обычно для этого требуются определенные способности, чтобы персонажи смогли получить доступ к этим данным и были в состоянии расшифровать информацию. Для этого может потребоваться проверка целой группы навыков: Механики, Безопасности, Знания Языков и Логики. Разумеется, будет неплохо, если персонажи умеют читать.

К попыткам определить Незаметность не следует относиться легкомысленно. Они требуют от персонажей получение и просеивание информации из нескольких источников, что в целом занимает значительное количество времени. Сколько времени требуется для конкретной проверки решает Мастер, но как правилоона должна занимать несколько часов или даже

Таблица 8-4: Примеры определения Незаметности

Проверка Навыка	Результат Проверки			
Персонажи пытаются…	3 Степени Неудачи:	1 Степень Неудачи:	1 Степень Успеха:	3 Степени Успеха:
Следят за подозреваемыми в ереси людьми, чтобы определить, понимают ли культисты о том, что за ними охотятся. (Проверка Внимательности).	Персонажи случайно сели на хвост не тому человеку. Игроки ошибочно считают, что культ не знает о них, и поэтому не готовы к нападению на следующий день.	Персонаж заканчивает свою попытку наблюдения преждевременно, не сумев убедиться что группа была обнаружена или даже подвергнется нападению.	Персонаж успешно подслушал разговор культиста и узнал, что культу известно, что кто-то изучает их. Бонус Незаметности 2.	В дополнение, персонаж узнает, что еретики вынашивают планы по нападению на персонажей.
Собирают слухи в местных тавернах и рынках, чтобы узнать, знает ли кто-то об их присутствии (проверка Сбора Слухов).	Мастер говорит игрокам, что их бонус незаметности Скрытность бонус равен 1 (на самом деле 4); Персонажи считают, что их деятельность хорошо известна, что заставляет их действовать поспешно и опрометчиво.	В течение дня персонажи действовали необдуманно. Их репутация как щедрых транжир и больших пьяниц уменьшила их Незаметность.	Проведя день в походах по местным тавернам, игроки узнали, что про них мало что знают. Их текущий бонус Незаметности равен 4.	Персонажи также узнают имя конкретного человека, который ищет их - вероятно, их новая цель

дней. Кроме того, персонажи должны действовать осторожно, чтобы их усилия не возымели обратный эффект и не привели врагов на их след. Во многих ситуациях персонажи могут решить потратить дополнительное время на проверку, или в качестве альтернативы, попытаться завершить её раньше, если это будет позводено Мастером. Затрачивая дополнительное время персонажи будут получать бонус к проверкам навыка, в то время как за сокращение времени на проверку могут быть применены штрафы или негативные последствия.

Если Мастер не примет иного решения, только один персонаж может делать проверку для определения Незаметности, хотя он может получать помощь от других членов группы, если того требуют обстоятельства. Если слишком много персонажей занимаются определением Незаметности группы, их работа может быть контрпродуктивной, и станет невозможным получить объективную картину, так как их усилия могут привести к тому, что их запросы породят новые слухи, раздувая количество ложной информации. В итоге, если персонажи пытаются потратить сэкономить время, то они совершают проверку со штрафом -30, но затрачивают вдвое меньше времени. При этом, если они тратят вдвое больше времени, чем первоначально указал Мастер, они получают бонус +20.

Как правило, персонажи совершают одну проверку навыка при попытке определить Незаметность. Однако, в зависимости от обстоятельств и задумки персонажей Мастер может попросить совершить несколько разных проверок навыков, возможно даже от разных персонажей. Кроме того, попытка может быть совершена только после нескольких сцен. Например, если персонажи решили проверить записи в местной канцелярии, чтобы увидеть, что местные власти знают о деятельности персонажей, они должны сначала получить доступ к записям, не будучи пойманными. Такая проверка может включать в себя множество сцен: как персонажи проникают в канцелярию, ищут нужные документов, избегают патруля, и пытаются уйти незамеченными. Таким образом, определение Незаметности может стать центром для ночной вылазки и будет приключением само по себе.

Мастер тайно совершает проверки навыков, чтобы игроки не знали результат. Если проверка успешна, Мастер описывает результаты, подкрепляя их сюжетным обоснованием. Кроме того, Мастер указывает текущий бонус Незаметности группы (первая цифра их текущей Незаметности).

Риск Провала

Если проверка навыка провалена, Мастер описывает получившийся результат. При этом, если проверка провалена не более чем с двумя СтН, Мастер может заявить, что попытка была неудачна без дополнительных последствий. Однако, если проверка провалена на три и более СтН, группа получает ошибочную информацию, а Мастер называет неверный бонус Незаметности. На то, насколько неточен будет результат проверки, влияет число СтН и специфика ситуации. Число, которое называет Мастер игрокам, отличается от их фактического бонуса Скрытности на количество СтН, полученном при провале проверки. Мастер сам решает, выше или ниже ложные данные, чем их фактический бонус Незаметности, и дает описание результата этой проверки. Существует множество потенциальных ситуаций, в зависимости от того, какой метод используют персонажи и какой результат они получили. В таблице 8-4: Примеры определения Незаметности на странице 275 приведены некоторые варианты, основанные на результатах и обстоятельствах проверки.

Мастер должен описывать результаты неудачной проверки таким же образом, как и в случае её успеха, чтобы игроки не заподозрили подвоха. Отсутствие уверенности для игроков добавляет высокий уровень напряженности в игре, и может послужить поводом для очень драматических исходов, если персонажи действуют основываясь на ложных выводах.

Изменение Местонахождения

Княжества раздробленной Империи, распылены по необъятной территории. В то время как отдельные города внутри страны могут обмениваться данными по ряду традиционных методов, межгосударственная связь требует методы, которые обычно являются дорогостоящими, медленными или ненадежными, а часто все три вместе. По этим причинам, известность о действиях группы может распространяться от одного города к другому с разной скоростью. На самом деле, персонажи вполне могут достичь пункта назначения, опережая славу о своих подвигах.

Когда группа отправляется в новый город, совершите бросок 2d10. Если Незаметность персонажей выше 50, вычтите результат броска из текущего значения, до минимума в 50. Если Незаметность группы ниже 50, добавьте результат к текущему значению, до максимума в 50.

Мастер может изменить этот бросок в зависимости от ситуации. Например, если персонажи путешествуют к городу, который поддерживает частый контакт с местом, откуда они ушли, Мастер может модифицировать бросок на -5, в то время как если персонажи отправились в отдаленную глухую деревню, которая не поддерживает связь с внешним миром, он может добавить к результату +10 или даже больше. Кроме того, по усмотрению Мастера, некоторые свойства, влияющие на Незаметность, получаемые игроками при создании персонажа также могут применяться при изменении местоположения.

Социальное Взаимодействие

Хотя персонажи и могут быть жестокими воинами, общение и ненасильственные действия также являются важной частью игры. Умение задавать вопросы - важная часть большинства приключений, и группа, которая позволяет себе разговаривать лишь с использованием оружия в итоге будет иметь много трупов, но мало ответов. Рано или поздно, персонажам придется взаимодействовать с различными и часто странными обитателями мира, как по собственному желанию, так и по необходимости. Для Мастера отыгрыш множества НИП, с которыми взаимодействуют служители, может показаться сложной задачей. Для того, чтобы помочь Мастеру, как НИП реагируют на персонажей, каждый из них имеет своё Отношение и Личность. Они служат полезным ориентиром для Мастера при создании НИП, а также помогают определить его реакцию на расспросы, взятки и угрозы персонажей. Отношение определяет отношение НИП к персонажам, а Личность влияет на его поведение во время разговора и определяет влияние навыков взаимодействия, используемых персонажами.

Отношение

Отношение - это характеристика, которой обладают только НИП. Как и другие характеристики, оно измеряется по шкале от 0-100. Отношение представляет собой текущий темперамент НИП и его отношение к персонажам. Чем выше это значение, тем с большей вероятностью НИП будет доверять или помогать персонажам. И наоборот, НИП с низким значением Отношения, вероятно, будет бесполезен или даже враждебен к персонажам. В начале разговора, Отношение НИП основано больше на его общем настроении и, возможно, его первоначальной реакции на персонажей. По ходу разговора, Отношение изменяется в зависимости от того, что персонажи говорят и делают.

Отношение, как правило, используется Мастером в двух направлениях. Во-первых, и что более важно, Отношение определяет поведение НИП по отношению к персонажам в разговоре, тем самым служит для руководства Мастера в отыгрыше. Мастер, в зависимости от Отношения, подбирает слова и тон, с которым говорит НИП. Низкое значение Отношения означает, что НИП может быть грубым, сдержанным, или лаконичным, в то время как при высоком показателе Отношения НИП будет вести себя дружественно, открыто и честно.

Во-вторых, Отношение может использоваться в качестве основы для проверки, так же, как и с другими характеристиками. Проверка Отношения может быть произведена по разным причинам с целью определения того, каким образом НИП реагирует на персонажей. Мастер может произвести проверку Отношения, чтобы определить, какие решения примет НИП по отношении к персонажам, если у него будет выбор, либо проверка может производиться для того, чтобы понять, желает ли перснаж продолжать беседу, или он уже сыт по горло персонажами и их вопросами.

Проверка Отношения

Часто во время разговора НИП принимает решения на основе своих чувств и мнения относительно персонажей. В таких ситуациях, Мастер может произвести проверку Отношения. Если она успешно пройдена, то НИП принимает решение в пользу персонажей, но если проверка провалена, НИП откажется выполнять даже самую простую просьбу. Проверка может потребоваться как при ответе на запрос персонажей, так в качестве реакции НИП на произнесенные слова или даже его собственные мысли. Например, если НИП является тайным членом культа Хаоса, который разыскивают персонажи, Мастер может периодически проверять Отношение в ответ на расспросы персонажей для того чтобы определить, намерен ли тот изображать сотрудничество дальше, или решит пустить в ход отружие, чтобы избавиться от назойливых собеседников.

Определение Начального Отношения

Большинство НИП безразличны к персонажам, когда их впервые видят, что отражается в Отношении от 40 до 60, в зависимости от настроения. Тем не менее, в случае некоторых НИП существуют определенные факторы, которые могут изменять начальное Отношение.

- **Связанные с Инквизицией:** НИП связан с Инквизитором или инквизицией, и потому имеет Отношение, равное наивысшему значению Влияния среди персонажей. Если персонажи предприняли шаги, чтобы скрыть свою личность, то Мастер может сначала сделать проверку Незаметности, чтобы определить, знает ли НИП, кем являются персонажи.
- **Ненависть к Инквизиции:** Когда персонажи сталкиваются с НИП, который враждебно относится к их Инквизитору или инквизиции в целом, Мастер делает проверку Незаметсности. Если проверка провалена, начальное Отношение НИП уменьшается на 20 или более по усмотрению Мастера.
- **Трепет перед Инквизицией:** Когда персонажи сталкиваются с НИП, который является дружественным или уважающим Инквизитора или инквизицию, как и любой хороший гражданин (во всяком случае, таким он должен быть), Мастер совершает проверку Незаметности. При првоале проверки начальное Отношение увеличивается на 20 или более по усмотрению Мастера.

Личность

Нет двух людей, что вели бы себя одинаково. Один человек может быть шумным собеседником, на которого хорошо действует лесть, в то время как другой может быть тихим интровертом, которого легко запугать. Реакция НИП на социальное взаимодействие основывается на его Личности. Личность представляет собой информацию, которой руководствуется Мастер для определения поведения НИП во время беседы, его реакций на использование различных навыков, а также его действий при Отношении, опустившемся до нуля.

Личность является инструментом для оказания помощи Мастеру в проведении социальных сцен, но не стоит ограничиваться ею. Мастер может свободно изменять любой аспект Личности НИП, основываясь на ситуации, исходя из его интерпретации конкретного характера, или потребностей приключения.

Личность и социальные навыки

Личность необходима для того, чтобы определить эффективность различных навыков взаимодействия с НИП, а также их реакцию на использование этих навыков. Каждый образец Личности включает в себя таблицу с модификаторами для навыков взаимодействия. Колонка Модификатор показывает значение, которое применяется ко всем видам использования этого навыка на НИП, в дополнение к любым другим ситуационным модификаторам. В столбце Эффект указано, как использование каждого навыка влияет на Отношение НИП к тому, каким образом персонажи ведут беседу. Эффект, если таковой имеется, навсегда увеличивает или уменьшает Отношение NPC на величину, зависящую от количества степенией успеха (СтУ) или степеней неудачи (СтН), полученных в результате проверки навыка.

Эти примеры Личностей также включают описание действий НИП, когда его Отношение достигнет нуля. Это лишь примеры, и Мастер может изменять их на свое усмотрение в зависимости от ситуации для каждого НИП.

Примеры Личностей

Примеры Личностей, приведенные ниже, имеют достаточно обобщенный характер и представляют собой лишь небольшое число возможных типов Личности, которые могут быть у НИП. Если Мастеру необходимо отыгрывать персонажа во время неожиданной социальной сцены, он может использовать один из этих примеров. Они также предлагают хорошую отправную точку для Мастера при создании уникальных Личностей для своих НИП. Мастер может изменять эти Личности так, как он считает нужным, или создать новые по мере необходимости.

Агрессивный

Персонаж откровенно враждебен, прямо парируя запросы и другие попытки получить ресурсы или информацию от него. Этот НИП может быть очень требовательным, беседа с ним может быстро перерасти в спор, так как он может пожелать удовлетворить свои собственные цели, просто отметая предложения и просьбы персонажей. Эта Личность хорошо подходит для НИП с высокой Силой Волей, но низкой Харизмой.

Нулевое Отношение: После того, как его Отношение опустилось до нуля, этот НИП набрасывается на персонажей. Возможно, цель его атаки - попытка заставить персонажей сбежать, но при определенных условиях он может покалечить или убить их.

Таблица 8–5: Агрессивная Личность

Навык	Модификатор	Эффект
Обаяние	–20	+5 x СтУ
Командование	+0	+5 x СтН
Обман	+10	+10 x СтУ
Сбор Слухов	+10	–10 x СтН
Запугивание	–10	+5 x СтН
Подозрительность	+20	-

Умный

НИП с этой Личностью уклончив и любит вводить в заблуждение, а его речь часто наполнена колкостями попытками и увести беседу в сторону. Даже во время смертельной опасности персонаж часто отвечает с сарказмом и остроумием, которое он использует, чтобы избежать ответа на нежелательные вопросы. Сообразительные персонажи могут получить от него помощь, в то время как глупцам получить от него что-то вразумительного будет весьма сложно. Умный НИП легко поддется запугиванию и грубой силе, мгновенно обрывающим его склонность к отшучиваниям. Как правило, он легко обнаруживает ложь и обманом.

Эта Личность подходит для НИП с высоким уровнем Интеллекта или Харизмы, но с низкой Силой. Это не означает, что персонаж не может быть достойным противником, но этот вид НИП в целом рассматривает насилие как нежелательный результат.

Нулевое Отношение: Когда Отношение НИП достигает нуля, он заканчивает разговор резким замечанием или вовсе избегает взаимодействия, отказываясь предоставляфть персонажам любую информацию. Он мог бы даже попытаться сбежать, избегая дальнейшего общения. Он предпримет усилия, чтобы предотвратить будущее взаимодействие с персонажами, старается находитсья от них как можно дальше.

Таблица 8–6: Умная Личность

Навык	Модификатор	Эффект
Обаяние	+20	+5 x СтУ
Командование	-10	-10 x СтУ
Обман	-20	+10 x СтУ
Сбор Слухов	-10	–10 x СтН
Запугивание	+10	-5 x СтН
Подозрительность	-10	-

Самоуверенный

Этот НИП искренне уверен в правоте своих действий, и демонстрирует его убежденность сильной и решительной речью. Угрозы и команды, как правило, лишь усиливают его ппозицию, но он часто слеп к обману или манипуляциям. Эта Личность идеально подходит для НИП с высокой Волей или Стойкостью.

Нулевое Отношение: Когда Отношение НИП опускается до нуля, он решительно разговор, вероятно, прямо говоря персонажам, чтобы они оставили его в покое. В будущих сценах НИП будет наотрез отказывается говорить с ними.

Таблица 8–7: Самоуверенная Личность

Навык	Модификатор	Эффект
Обаяние	+0	+5 x СтУ
Командование	-10	+5 x СтУ
Обман	+20	-5 x СтН
Сбор Слухов	+10	+10 x СтУ
Запугивание	-20	-10 x СтН
Подозрительность	+20	-

Покорный

НИП мягко и неуверенно разговаривает, создается впечатление, что он ожидает, что кто-то прервет его в любой момент. Он согласен почти на все, о чем его просят и пытается успокоить всех, сообщая им то, что они хотят услышать. НИП легко помыкать, но от него трудно получить от него помощь. Эта Личность подходит для НИП с низкой Волей или Харизмой.

Нулевое Отношение: Когда Отношение НИП достигает нуля, он пытается сбежать от персонажей, раскланиваясь и хныкая, либо другим подходящим образом кроткого поведения. В будущих сценах персонаж будет убегать при виде персонажей. Будучи загнанным в угол, НИП будет лепетать мольбы его отпустить и призывы к милосердию.

Таблица 8–8: Покорная Личность

Навык	Модификатор	Эффект
Обаяние	-20	-5 x СтУ
Командование	+20	+5 x СтУ
Обман	+0	-
Сбор Слухов	+10	+5 x СтУ
Запугивание	+20	-5 x СтН
Подозрительность	+0	-

Сумасшедший

Этот НИП совершенно непредсказуем в разговоре. Его ответы часто загадочны и запутанны, он постоянно уходит от темы и несет бессвязную чушь, которую сложно вопринимать.

Эта Личность подходит для НИП с большим количеством очков Безумия, или того, кто страдает от безумия. Впрочем, также она подходит и для эксцентричных гениев или других «изворотливых» персонажей. С некоторыми изменениями эта Личность может быть использована для создания личности нелюдя, чьи ответы непредсказуемы и странны в глазах людей.

Нулевое Отношение: Когда Отношение НИП достигает нуля, он может сделать всё, что угодно. Он может впасть в ступор, напасть на персонажей или даже стать другой Личностью со стартовым Отношением.

Таблица 8–9: Сумасшедшая Личность

Навык	Модификатор	Эффект
Обаяние	+2d10	+1d5 x СтУ
Командование	+2d10	−1d5 x СтН
Обман	+2d10	+1d5 x СтУ
Сбор Слухов	−2d10	+1d5 x СтУ
Запугивание	+2d10	−1d5 x СтН
Подозрительность	−2d10	−1d5 x СтН

Структура Разговора

Разговоры очень органично вписаны в игру, так что игровой сеанс может плавно переходить от повествования к общению и обратно. Во время беседы, Мастер берет на себя роль всех НИП в сцене, разыгрывая свою часть диалога (некоторые Мастера даже говорят разными голосами, чтобы помочь отличить разных НИП). Игроки отыгрывают своих персонажей, отвечая НИП и разговаривая друг с другом, а также описывают какие-либо действия, которые совершают персонажи.

В отличие от структурированного времени, нет определенного порядка инициативы во время разговора, и действие не делится на раунды. Как и в любом разговоре, участники вносят свою лепту в зависимости от обстоятельств. Некоторые разговоры могут стать настолко интенсивными, что персонажи могут даже разговаривать друг с другом. В таких случаях, Мастер, возможно, пожелает «приостановить» действие и позволит каждому игроку повторить свои действия, чтобы убедиться, что не пропущено ничего важного. Мастер может также иногда приостановить разговор для того, чтобы можно было описать события, происходящие во время него, например, игрок может описать свои действия или позу персонажа, а Мастер - описать изменения в окружающей среде или действия НИП. Самая распространенная причина сделать паузу во время общения - предоставление одному из участников совершить проверку социальных навыков. Это вовсе не означает, что персонажи, участвующие в разговоре фактически делают паузу (хотя в определенных драматических ситуациях может быть и такмоментов), это лишь уступка потребностям игровой механики.

Проверки Социальных Навыков

Многое может произойти в ходе разговора. В таких ситуациях персонажи редко имеют время, чтобы остановиться и обсудить ситуацию: почти всегда их собеседник находится неподалеку. В зависимости от того, как ведут диалог персонажи, они могут пытаться повлиять, принуждать, убеждать или обманывать другого персонажа. В этих случаях результаты определяются проверками социальных навыков. Как и с другими видами деятельности, проверка необходима только если есть шанс неудачи, а результат имеет влияние на сюжет. Персонаж говорит попрошайке, что у него нет лишних денег, и Мастер не будет просить совершить проверку Обмана, если не собирается устраивать нападение этого нищего на лжецов.

Перед тем как сделать проверку социальных навыков, игрок описывает или изображает, как он намерен выполнить эту проверку. Если Мастер чувствует, что проверка необходима для определения результата, он сообщает игроку, какой навык и характеристику необходимо использовать в данной ситуации (последнее сово, как всегда, остается за Мастером). Затем Мастер сообщает сложность проверки, основываясь на Отношении НИП и любых других ситуационных модификаторах, по аналогии любой другой проверкой.

Есть пять навыков взаимодействия, которые в первую очередь используются в разговоре: Обаяние, Командование, Обман, Запугивание и Подозрительность. Персонаж использует Обаяние, когда он хочет произвести хорошее впечатление или убедить НИП ему помочь, Командование - для отдачи приказа, Обман - чтобы солгать или смухлевать, а Запугивание, чтобы напугать или принудить цель к чему-либо. Подозрительность обычно используется в ответ на действия другого персонажа; например, чтобы обнаружить, не врет ли он, или проанализировать разговор для того, чтобы найти какую-нибудь деталь, которую персонаж сможет использовать в своих интересах. Выше приведены лишь примеры проверок; каждый из этих навыков имеет множество различных применений, основанных на различных характеристиках, в зависимости от ситуации и персонажей, в неё вовлеченных. Как всегда, игрокам предоставляется возможность придумать новые применения этих навыков, и они не обязаны ограничиваются теми, которые описаны здесь. Например, для того, чтобы произвести впечатление на опытного арбалетчика, персонаж может сделать проверку Стрелкового Навыка, чтобы поразить подброшенную в воздух монету или выполнить какой-либо другой трюк со стрельбой, где количество степеней успеха или неудачи повлияет на Отношение НИП в размере, который Мастер сочтет целесообразным. Хотя Стрелковый Навык обычно используется в бою, в этом случае персонаж использует его для того, чтобы воздействовать на НИП во время социальной сцены, а не для того, чтобы его ранить или убить.

Проверки социальных навыков используются во время разговора, чтобы обыграть поворотные моменты и ключевые события и должны производиться только когда есть последствия для успеха или неудачи, которые будут влиять на сюжет. Если ложь, угрозы, или шутка персонажа не произвела на НИП значительный эффект, Мастер может просто отыграть реакцию НИП в соответствии с его Личностью и Отношением, как обычно.

НИП и Проверки Социальных Навыков

Как правило, НИП не совершают проверки социальных навыков. Многие игроки не любят, чтобы бросок кубика мог иметь последствия на действия их персонажей. Если игрок считает, что его персонаж - жесткий и прямолинейный стражник, то ему может не понравиться, что из-за плохого броска кубика его персонажа смогло запугать пьяное деревенское отребье. В некоторых случаях, однако, это может быть очень целесообразным и полезным. Например, если игрок подозревает, что НИП лжет его персонажу, Мастер мог бы совершить проверку Обмана за НИП, Встречную навыку Внимательности персонажа. Даже если игрок не подозревает об обмане (некоторые Мастера умеют делать бесстрастное лицо), Мастер может попросить сделать Встречную проверку, чтобы определить, действительно ли персонаж ничего не подозревает. Различные люди могут иметь разные предпочтения, когда речь идет о НИП и социальных навыках, и Мастеру следует договориться с игроками, как они будут поступать в данной ситуации. Успех или неудача проверки определяет изменение Отношения НИП, основываясь на его Личности. Личность НИП также помогает Мастеру определить реакцию НИП, будь то кусачее возражение Умного НИП, или трудноуловимая угроза Уверенного НИП.

Взаимодействие и Группы

Часто, персонаж обнаруживает себя в ситуациях, когда ему нужно убеждать, обманывать или командовать несколькими НИП одновременно. Используя социальные навыки, чтобы воздействовать на группу, игрок совершает проверку как обычно, со следующими уточнениями:

- Проверка модифицируется воздействием только от одного типа Личности. Довольно редкое явление, чтобы в группе присутствовали НИП только с одним типом Личности, так что Мастеру следует выбрать, какую использовать. Это, как правило, самый активный или властный человек в группе, либо он также может быть тихим, но уважаемым старцем, либо персонаж имеет высокий авторитет в этой группе.
- Проверка влияет на количество НИП, равное БХар персонажа. Вне зависимости от того, какую Личность использовал Мастер для определения сложности проверки, каждый НИП вступает реагирует на проверку в соответствии с его индивидуальной Личностью.

Расследование

Персонажи в своих приключениях будут часто сталкиваться с расследованиями. По мере игры они будут находить разнообразные доказательства, которые помогут в раскрытии зловещих заговоров и в целом в продвижении по сюжету. Этот процесс довольно органично вписывается в игру, где Мастер подготавливает сцены, где персонажи смогут обнаружить зацепки, которые помогут игрокам в их приключении. Структуру расследования можно разбить на два основных компонента: Зацепки и Направления. Зацепками являются вещественные доказательства или информация, которая непосредственно связана с расследованиями персонажей. Направления же указывают на потенциальные пути проведения расследований, на которые указывают Зацепки. Каждая Зацепка может предоставлять персонажам несколько Направлений, некоторые из которых могут быть тупиковыми, в то время как другие приведут к новым Зацепкам. По мере того как персонажи будут делать выводы и выявят дополнительные доказательства, они создают сеть, которая формирует структуру расследования, и помогает показать то, что на самом деле происходит в этой истории или, по крайней мере, которой достаточно, чтобы привести их к конечной цели.

Зацепки

Зацепки представляют собой все улики, которые персонажи находят в ходе расследования, как вещественные, так и информационные. Зацепки являются наиболее важной частью расследования, поскольку они дают ответы на вопросы персонажей, а также вызывают новые вопросы, подталкивающие персонажей к их конечной цели. Зацепка может быть что угодно, от оперения стрелы, найденной на месте убийства, до имени, которое чародей смог вытащить из разума еретика, так что порой даже отсутствие моря крови не сможет скрыть зверское убийство дворянина. Зацепкой может быть всё. что угодно, так что персонажам придется просеивать множество информации, чтобы определить, какая из них может оказать помощь в расследовании. Некоторые могут даже привести их к другим Направлениям, которые станут началом новых приключений.

Каждая важная Зацепка предоставляет как минимум одно новое Направление расследования для персонажей. Некоторые Зацепки вполне очевидны, в то время как другие могут быть обнаружены с использованием множества различных навыков.

Типы Зацепок

Зацепки можно условно разделить на три категории: вещественные, информационные и обобщающие. Эти категории описываются ниже, наряду с навыками, которые можно использовать для для получения Зацепок каждого типа. Для получения дополнительной информации о применении навыков и об их применении при исследовании смотрите в разделе Главы III: Навыки.

Вещественные

Вещественные зацепки могут быть найдены в ходе расследования. Они, как правило, являются наиболее надежным источником информации, так как они наименее открытымы для интерпретации, их труднее подделать, и ими легче делиться с союзниками и подвергать дальнейшему расследованию. Свидетели могут лгать или совершать ошибки, их выводы могут быть неправильными, а вещественные доказательства трудно подделать. Персонажи обычно полагаются на свои навыки или способности других людей, чтобы проверить подлинность вещественных доказательств.

Возможно, как наличие вещественной зацепки в некотороых ситуациях будет не важнее её отсутствия. Когда ожидается, что предмет будет найден в определенном месте, но он там отсутствует, это может иметь важное значение для хода расследования.

Следующие виды навыков полезны в поиске (или для проверки отсутствия) вещественных зацепок:

• **Обман:** При помощи обмана можно получить доступ к зацепке, которая иначе были бы вне досягаемости персонажей. Например, персонаж может притвориться следователем из столицы, чтобы получить доступ к хранилищу вещественных доказательств местной стражи, так что персонажи получат доступ к странной статуэтке, конфискованной во время облавы. Впрочем, ссылаясь на авторитет своего Инквизитора или опираясь на свою репутацию персонажи часто могут получить те же результаты, однако эти методы наверняка уменьшат Незаметность группы.

• **Внимательность:** Пожалуй, основной метод для обнаружения зацепок- тщательно изучить место преступления или ритуала. Опытные исследователи часто могут найти скрытые или скрываемые зацепки, например при обыске комтаны вполне возможно обнаружить под половицей инкрустированный рунами амулет.

• **Подозрительность:** Наблюдательный персонаж может определить важность, казалось бы, безобидных деталей, таких как следы на пыльном полу, или царапины на венах руки обывателя. Персонажи должны всегда быть начеку для своевременного обнаружения объектов или поведения, ведь ересь таится везде. Будучи бдительным, персонаж сможет выявить важные зацепки, или даже неприметные семена нечестивой ереси.

• **Ловкость Рук:** Действуя незаметно, персонажам часто необходимо получить вещественные зацепки таким образом, чтобы от этом никто не узнал. Персонажи могут использовать Ловкость Рук, чтобы выкрасть важное письмо из кармана ни о чем не подозревающего владельца, или стянуть подозрительный медальон со стола во время беседы с дворянином.

• **Выживание:** Персонажи, чувствующие себя на природе как дома, часто могут обнаружить зацепки, на которые другие бы не обратили внимания. Например, персонаж может использовать навык Выживания, чтобы обнаружить отпечатки когтей на изуродованном трупе, не принадлежащие местной фауне, выясняя, что здесь куда более серьезное дело, нежели нападение диких животных.

Информационные

Информационные зацепки включают в себя какие-либо знания или данные, получаемые в ходе расследования. Персонажи могут получить информационные зацепки множеством способов, включая опрос свидетелей, допрос подозреваемых, и изучение старинных фолиантов. Информационные зацепки проще всего подделать, и персонажам имеет смысл проверять их подлинность с помощью вещественных или подтверждающих доказательств, прежде чем полагаться на них.

Как и в случае вещественных зацепок, отсутствие информации может быть зацепкой само по себе. Если в книге вырваны страницы, или лицо отказывается давать определенную информацию, то персонажи вправе что-то заподозрить. Знание о том, что кто-то умышленно скрывает или уничтожил информацию, может быть использовано в исследовании, что дает много новых потенциальных Направлений.

Ниже приведены некоторые из навыков, наиболее часто используемых для поиска информационных зацепок:

• **Очарование:** В ходе расследования персонажи часто нуждаются в получении информации от лиц, которые, не являясь еретиками или противниками, все-же не сильно хотят ею делиться. Связано ли это со страхом, жадностью, враждебностью или просто отсутствием их интереса, персонажи могут заполучить требуемое, просто расположив к себе этих НИП.

• **Обман:** Для персонажей, действующих скрытно, допрос подозреваемых противоречит их тактике. Выдавая себя в качестве потенциального или текущего союзника, они смогут обмануть еретика и получат важную информацию как о нем, так и о его сообщниках. Например, персонажи могут выдавать себя за матерых головорезов, чтобы обмануть преступника и раскрыть личность его командира.

• **Логика:** Для того чтобы найти информационные зацепки персонажам приходится просеять огромные объемы данных. Они могут использовать Логику при изучении карты звездного неба для определения времени возвращения великого Демона, которое предопределено пророчеством, или анализировать в течении нескольких часов слухи, которые ходят по городу.

• **Допрос:** Угрозы и допрос подозреваемых и свидетелей - обычная тактика для персонажей, особенно когда прошло время действовать незаметно. Когда обычных угроз недостаточно, тщательное применение пыток может ослабить даже язык самых упрямых еретиков.

• **Знания (Общие, Академические и Запретные):** Часто есть категория знаний, которая способно осветить значимость или значение зацепки. Например, персонаж может совершить проверку Запретного Знания, чтобы распознавать нацарапанные кровью слова на стене подвала, ссылаясь на легенду о Кровавых Ходоках, получая таким образом важное направление.

Обобщающие

Обобщающие зацепки представляют собой особый вид информационной зацепки, которые были получены в результате анализа на основе сравнения нескольких других зацепок. Глядя на отношения и связи других подсказок, персонаж может прийти к важным выводам относительно исследования. Сбор нескольких вещественных и информационных зацепок и проведение анализа над ними будет содействовать получению обобщающих зацепок. На самом деле, обобщающие зацепки зачастую являются прорывом в расследовании, который предшествует финалу.

Следующие виды использования навыков часто помогают в обнаружении обобщающих зацепок:

• **Логика:** После того, как группа персонажей соберет несколько зацепок, может возникнуть потребность «заполнить пробелы». Персонажи могут рассмотреть детали нескольких ритуальных убийств и заключить, что их производило несколько групп еретиков. Персонаж может использовать этот навык, чтобы сопоставить деятельность культа Хаоса и, казалось бы, безобидные высказывания местного священника, чтобы понять, что тот является членом культа.

• **Подозрительность:** Прежде чем зацепки приобретут смысл персонажи должны провести интенсивные исследования. Они могли бы использовать этот навык чтобы изучить ценные записи учетной книги, чтобы найти несоответствия в отношении Торговой Гильдии, чье название неоднократно всплывало в ходе исследования торговли запрещенными товарами.

Противоестественные Зацепки

В дополнение к трем основным типам зацепок, есть четвертый, более редкий: противоестественные зацепки. Будучи типом информационной зацепки, неестественные зацепки могут быть получены путем взаимодействия с нематериальным миром, чтобы установить информацию, недоступную с помощью обычных средств. Как правило, это могут быть гадания чародея или изучение карт Таро. Для получения этих зацепок часто приходится использовать магию, так что это довольно опасное мероприятие.

Направления

Направления - это то, что движет исследование вперед, указывая персонажам на различные возможные пути и решения. Направление дает указания персонажам, где и как искать следующие зацепки в их исследовании. Каждая зацепка, которую персонажи показывает одно или несколько новых потенциальных направлений. Некоторые направления могут быть тупиковыми или не относящейся к делу ложной информацией, но другие раскрывают новые зацепки, в результате чего персонажи становятся ближе к успешному завершению их исследования.

Направление потенциально может быть одним из наиболее сложных аспектов исследования для персонажей. Так как одна зацепка может представить несколько потенциальных направлений, бывает трудно решить, что делать дальше. Некоторые зацепки могут создавать много потенциальных направлений, где только одно из них имеет отношение к исследованию, помогая определить, какие зацепки ведут к тупиковым направлениям (смотрите панель Тупиковые Направления на странице 283). Чтобы направить исследование обратно в правильном направлении, персонажи могут использовать различные навыки, для определения того, какие направления являются наиболее перспективными.

Ниже приведены примеры использования навыков, которые могут помочь персонажам определить направления, а также наиболее перспективные из них:

• **Внимательность:** Это умение является бесценным для обнаружения и следования по направлениям. Например, успешное использование может подсказать персонажам взять карманные часы с места убийства. Расспросы среди знакомых убитого укажут, что убитый не носил часы, а значит - они могут принадлежать убийце, а значит, если они найдут хозяина часов, они найдут и убийцу.

• **Логика:** Применение принципов логики может выявить многие направления, представленные зацепками, как вещественными, так и информационными. Например, после перехвата закодированное сообщения, посланное еретиками, персонажи должныиспользовать этот навык, чтобырасшифровать его смысл, прежде чем они могут действовать дальше. Если они не в состоянии раскрыть шифр, они могут понять, что их враг является очень умным и образованным человеком, и им имеет смысл его искать в ближайшем университете.

• **Подозрительность и Торговля:** Тщательное наблюдение часто является эффективным средством при следовании по направлению, полученному от вещественной зацепки. Персонаж может использовать Торговлю, чтобы определить, что реликвия, находящаяся в храме убитого священнослужителя на самом деле является подделкой. Это может побудить персонажа изучить прошлое священника, возможно, он не был честным и благочестивым человеком, каким казался.

Типы Направлений

Направления могут принимать любые формы, но наиболее распространенными типами являются указанные ниже. Описания являются довольно обобщенными, так что множество зацепок может привести к любому из этих типов. Действительно, многие направления, которые персонажи могут избрать, даже вне зависимости от ожиданий Мастера, имеют несколько типов. Направления - это инструмент Мастера для построения своих собственных тайн для персонажей и Мастера никогда не должны чувствовать себя ограниченными. Иногда направление может возникнуть из-за непредвиденных действий игрока или во время раскрытия сцены Мастером, а возможно и вовсе не будет вписываться в сюжет. В таких случаях не считается необходимым классифицировать направления до тех пор, пока Мастер не решит, как оно может продвинуть историю.

Связной

Почти каждая зацепка, найденная в ходе расследования ведет обратно к человеку. Это может быть не тот человек, которого ищут персонажи, или даже не непосредственно участвующий в расследовании НИП, но он почти всегда имеет какую-то новую информацию, чтобы внести свой вклад в расследование, даже если он не понимают его цели. Поиск владельца предмета, источника появления важной информации, или знакомого жертвы может сильно варьироваться в зависимости от места, где происходит расследование. В развитой стране могли быть обширные архивы для поиска, в то время как поиск зацепки в глуши может потребовать несколько дней. Также сложность может варьироваться в зависимости от места - поиск человека в богатом квартале приведет к цели раньше, чем в густо населенных трущебах, к тому же это будет куда опаснее.

Люди могут быть совершенно невежественны и не будут готовы помогать или каяться в ереси, а если они являются важным или влиятельным членом общества, это может привнести новые проблемы. На этом пути могут пострадать и невинные, но цель оправдывает средства.

Определение

Не все подсказки, как они впервые появляются. Многие зацепки могут быть фальсифицированы, возможно преступником, пытающемся избежать правосудия или стремящемся запутать следствие. Информационные зацепки, как уже говорилось, проще всего подделать, и НИП могут делать это по ряду причин, чтобы скрыть свою вину или из-за страха или гнева. Вещественные зацепки труднее, но всё-же возможно подделать. Однако персонажи часто могут распознать подделку, опираясь на их навыки, особенно Подозрительность и Торговлю.

Даже сфальсифицированная зацепка может предоставить ценные направления для дальнейшего расследования, если персонажи идентифицировать её как таковую. Узнав кто несет ответственность за подделку зацепки, персонажи смогут оказаться гораздо ближе к завершению расследования. С другой стороны, подтверждение того, что зацепка является подлинной убедит персонажей, что они находятся на правильном пути.

Поиск

Некоторые зацепки информируют персонажей, что им необходимо отыскать, но не сообщают, как. Поиск конкретного объекта или информации в глубинах трущеб или в незнакомой, враждебной местности (что может быть одним и тем же) может стать одним из самых сложных и трудоемких аспектов расследования. Персонажи могут использовать любое количество подходов к этой задаче, исходя из их навыков. В то время как один персонаж может использовать его навык Выживания, чтобы следовать по следу к своей цели, другой может ходить по улицам, спрашивая нужную информацию у обывателей. Персонаж, умеющий читать мог бы получить доступ к городскому архиву, а чародей использовать магию, чтобы найти следующую зацепку.

История

Изучение истории Направления часто является эффективным способом раскрыть дополнительную информацию для расследования. Будь то вещественные или информационные зацепки, знание о том, где и как их получили поможет персонажам раскрыть новые направления, чтобы помочь расследованию. Добыча подобных деталей часто может быть очень сложным процессом. Поиск источника слуха обратно может занять много дней. Обнаружив происхождение зацепки, персонажам может потребоватся консультация с экспертами, или даже доступ к секретным знаниям. Заклинания также могут быть эффективным и быстрым способом раскрыть такую информацию, но, как всегда, они несут с собой и высокий риск.

Мотивация

Возможность узнать мотивацию цели расследования - это один из самых эффективных инструментов. По самой своей природе, недруги персонажей являются еретиками или нелюдями, так что задуматься над их мыслительными процессами может быть рискованным путем к собственной ереси. Тем не менее, чтобы сорвать планы врагов, необходимо некоторой степени понимания, ибо если Аколиты может предсказать следующий шаг своего противника, то, что гораздо проще, чтобы поймать их. Сравнивая физические ключи, связанные с мишенью, или информационных подсказок, которые описывают его, грубый профиль может быть разработана, с изложением мотивов и целей противника. Служители могут использовать этот профиль, чтобы лучше направлять свои усилия, делая обоснованные предположения о последующих шагов своей мишени и планах на будущее. Если такие прогнозы верны, то персонажи будут в состоянии остановить врагов прежде чем те притворят свои планы в жизнь.

Метод

Многие расследования начинаются с взгляда персонажей на события, которые уже произошли, и их попыток определить, что именно произошло. Направление может включать локализацию отдельных зацепок и выяснение, каким образом они были вовлечены в событие ему способствовали. Этот процесс тесно связан с историей направления, и эти два типа часто идут рука об руку.

Тупиковые Направления

В то время как некоторые игроки могут наслаждаться вызовом и волнением от следования к тупику, по ложным следам и неэффективным направлениям, другие могут просто счесть их разочаровывающими. Мастер должен обсудить со своими игроками эту тему, так как все собираются хорошо провести время. Для групп, которые желают двигаться по тупиковым направлениям, Мастер должен подготовить «указатели», которые помогут персонажам в любом случае продвинуть сюжет расследования вне зависимости от принятых решений, даже если это просто небольшая подсказка, что указывает обратно на «правильное» направление. Часто, некоторые незначительные корректировки сюжета могут помочь держать курс в расследовании, даже когда игроки выбирают «неправильное» направление, или уходят в направлении, которое Мастер раньше не предусматривал. Также могут применяться подсказки. Возможно, персонажи зацикливаются на объекте или информации о том, что Мастер ввел просто, чтобы помочь описать сцену и больше погрузить игроков игру. Игроки, в частности, в группе, имеют тенденцию запереться на чем-то незначительном и убедить себя в его важности. В этих случаях может быть лучше для всех, если Мастер изменит сюжет так, чтобы одно из направлений от этой «ложной» зацепки на самом деле действительно оказалось полезным для расследования, либо приведет к следующей зацепке или той, что игроки изначально проигнорировали.

Ведение Расследования

Расследования могут проходить во многих формах. Некоторые двигаются линейно, где зацепка развивается в направление, которое затем приводит к новой зацепке, и, продвигаясь подобным образом персонажи придут к конечной цели. Этот путь может быть расширен, и уже несколько зацепок дадут несколько направлений, работающих параллельно, где любое направление может указывать на конечную цель. Некоторые имеют одну важную зацепку, например, найденный фолиант предоставляет несколько направлений, каждое из которых приводит к новой зацепке, например, информация о происхождении фолианта или способы его расшифровать. После того, как первичная зацепка полностью исчерпает себя, группа уже будет знать достаточно, чтобы завершить расследование.

По мере того как персонажи собирают больше информации, они начинают формировать гипотезы для объяснения того, что они узнали, которые затем помогут направлять их действия, придти к их конечной цели. Персонажи должны заботиться, чтобы не действовать слишком поспешно. Стремительный рейд против торговца ядами поможет его захватить, но наблюдение за его действиями может привести к раскрытию его поставщика и отследить более ценные предметы. Но и ожидая слишком долго, можно упустить торговца, или саму возможность прервать распространение ядов среди населения. Совершение важных действий с наибольшей выгодой - признак опытной группы, но даже ветераны могут быть вынуждены действовать поспешно. Если группа планировала налет на торговца ядов, персонажам может потребоваться действовать быстро, прежде чем его поставщики про это прознают и скроются.

Персонажи обычно начинают расследование, получая указание их Инквизитора. В таких случаях, если они не будут поглощены более насущной проблемой (например, неизбежным демоническим вторжением), их задание в целом определяет цель и направление их следующих действий, например, где и как задавать вопросы. Персонажи могут двигаться по побочным направлениям и в процессе раскрывать заговоры и карать еретиков по ходу выполнения своего основного задания. Это может потребовать одобрения их начальства или, по крайней мере, уведомления, в зависимости от личности их Инквизитора и того, каким образом Мастер желает вести текущую кампанию. Разрешение персонажам выбирать свои цели расследования поможет создать новые интересные приключения, так что Мастеру рекомендуется сажать семена для новых приключений в ходе текущей сюжетной линии. Это также поможет игрокам лучше погрузиться в игру. Персонажи могут решить выполнять более простое задание, которое не займет много времени и будет наиболее безопасным, либо они могут выбрать направление, которое было указано лишь слухами, и оно может развиться в огромный заговор, действующий во всей стране или даже мире. Незначительные, казалось бы, не связанные между собой расследования могут даже раскрыть большую сеть еретической деятельностью сильных мира сего, которую они вели в течение многих лет.

Каждая группа обычно также разрабатывает свой собственный стиль расследований. Некоторые могут находиться у всех на виду, используя это, чтобы подавлять подозреваемых авторитетом и могуществом. Другие предпочитают незаметность, внедряясь в культы и подполье. Некоторые из них работают с местными органами власти, используя связи и влияние, а их противоположности всегда будут работать в одиночку, не доверяя никому, кто не входит в их группу. Важно отметить, что нет правильного или неправильного стиля, разница будет лишь в его эффективности. Цель оправдывает любые средства.

Страх, Безумие и Проклятье

В своем служении человечеству, персонажи сталкиваются с бесчисленными ужасами, которых более чем достаточно, чтобы изкромсать здравомыслие и душу нормального человека. В борьбе с слугами Хаоса, персонажи сталкиваются со скверной от тех самых сил, которые они стремятся победить. Присутствуя на богохульной церемонии, чтение запрещенных текстов, и подвергаясь воздействию магии персонажи могут искалечить тело и душу. Персонажи становятся свидетелями ужасных вещей, от жестоких убийств до чудовищных чужеродных существ. Страх может быть огромной преградой, а многократное его воздействие медленно, но верно разъедает здравомыслие даже самых сильных волей. Больше чем интеллект или навыки, стойкость и способность стоять лицом к лицу с этими ужасами, сохраняя помыслы чистыми, а души нетронутыми, выделяют персонажей из числа прочих жителей этого мира.

Следующие правила описывают игровую механику, отражающую угрозы для ума и души, с которыми сталкиваются персонажи. Эти правила разделены на две основные части: воздействие Страха и воздействие Безумия со Скверной. Страх действует на персонажей немедленно, как инстинктивный ответ на ужасающие события, монстров и мысли. Безумие отражает долгосрочные последствия страхов; даже после того, как персонаж преодолевает свой страх, ущерб, нанесенный его психике остается, и наслаивая одни ужасы на другие, он может в конце концов привести к безумию. Куда более опасная, Скверна отображает долгосрочные последствия воздействия хаоса, магии и откровений запретного знания, которые могут разрушить душу.

Даже сердце самого упорного человека не может противостоять воздействию подобных проявлений, и хотя последствия могут оставаться скрытыми в течение многих лет, в конце концов Скверна медленно уничтожает душу, подобно сделке с демоном. Во время боевых сцен используются, как правило, только правила Страха, а эффекты Безумия и Скверны применяются уже после боя.

Очки Безумия и Скверны

Очки Безумия и Очки Скверны - это характеристики персонажа, увеличивающиеся в течение игры. Обе они начинают с 0 при создании персонажа и увеличиваются, когда персонаж подвергается ущербу его здравомыслию (очки Безумия) и его душе (очки Скверны). Чем выше эти показатели, тем более истощенным, запятнанным и поврежденным персонаж становится, и если одно из значений дойдет до 100, персонаж должен быть убит его соратниками для его же блага, либо его воля будет окончательно сломлена и он сам превратится во врага человечества. В любом случае, он больше не сможет служить его миссии и должен выйти из игры.

Страх

Мир наполнен ужасами, враждебными человечеству, и персонажи должныбороться против жутких нелюдей, искаженной науки, демонов извне и бесчисленного числа других напастей в ходе исполнения своих обязанностей. Само по себе знание о существовании подобных ужасов способно сокрушить разум простого человека. В ходе своих расследований, персонажи встретятся лицом к лицу с чудовищами и увидят жуткие сцены, от кровавых жертвоприношений во имя темных богов до невероятных существ из глубоких пещер. Необходимость преодолеть страх для сражения с нечистью может стать самой большой проблемой персонажей.

Когда персонаж сталкивается с пугающим событием или противником, он должен сделать проверку Страха; это проверка Воли, которая модифицируется в зависимости от того, насколько чудовищно увиденное. Если персонаж проходит её успешно, то он продолжает действовать как обычно, иначе он поддастся Страху.

Уровни Страха

Страх может прийти во многих формах, но некоторые вещи явно страшнее, чем другие. Ужасающее жертвоприношение может сломить боевой дух начинающего бойца, в то время как внешний вид Высшего Демона может полностью уничтожить его разум. Таблица 8-10: Сложность проверки Страха показывает штрафы к проверке Страха, основанные на степени Страха его источника.

Таблица 8–10: Сложность Проверки Страха

Уровень Страха	Модификатор Проверки
Страх (1) Тревожный	+0
Страх (2) Пугающий	-10
Страх (3) Жуткий	-20
Страх (4) Ужасающий	–30

Провал Проверки Страха

Если персонаж провалил проверку Страха во время боя, он должен немедленно сопершить бросок по Таблице 8-11: Шок на странице 287, добавляя +10 к результату за каждую СтН после первой. Получившийся результат следует немедленно применить к персонажу. По решению Мастера, в зависимости от ситуации и источника Страха, все персонажи, провалившие проверку Страха также могут получить очки Безумия.

Если персонаж провалил проверку Страха в небоевой ситуации, он начинает нервничать и получает штраф -10 ко всем навыкам и проверкам, требующим концентрацию. Этот штраф проходит, пока источник Страха остается поблизости (чтобы остановить страх недостаточно просто уйти и вернуться обратно). Когда персонаж проваливает проверку Страха с 3 и более СтН, он также получает 1d5 очков Безумия. В определенных ситуациях Мастер может вместо этого использовать иные эффекты, например, наложить уровни Усталости.

Очень Плохие Вещи

Проверки Страха в небоевых ситуациях очень сильно зависят от решений Мастера и того, где и при каких обстоятельствах они используются. Они могут пригодиться, чтобы донести до персонажей ужас сцены. Ниже приводятся некоторые рекомендации для установления степени Страха вне боя, а также примеры ситуаций, которые могут потребовать проверку Страха, помима черты Страх, имеющейся у врагов:

- **Страх (1) Тревожный:** Стать свидетелем сцены ужасающего убийства или незначительных сверхъестественных явлений: странных огней, призрачных голосов, плачущих кровью статуй и так далее.
- **Страх (2) Пугающий:** Встреча кого-то, кто считался мертвым и оказался похороненным заживо, или сталкиваясь с серьезными сверхъестественными явлениями: кровавый дождь с небес, ожившие картины или бьющее из плоти пламя.
- **Страх (3) Жуткий:** Неожиданные, отвратительные и необъяснимые смерти (рой личинок, вырывающийся их товарища персонажа), отвратительные моменты прозрения (пробуждение, будучи перемазанным кровью в окружении разорваных тел), восстание мертвецов по всей стране, или другие сокрушающие разум события.
- **Страх (4) Ужасающий:** Осознание личной вины за неудачи, вызвавшие гибель тысяч людей, оказаться свидетелем полномасштабного демонического вторжения.

Шок и Избавление от Него

Персонажи могут попытаться избавиться от некоторых последствий Страха после того, как прошел первоначальный шок. Как указано в Таблице 8-11: Шок, чтобы персонаж избавился от его последствий, он должен совершить првоерку Воли в в своем следующем раунде. В случае успеха, он возвращает себе контроль над чувствами, отмахиваясь от эффектов, и может действовать как обычно. Если он потерпит неудачу, то эффект продолжается, и персонаж может попытаться отделаться от него снова лишь в следующем раунде.

Безумие

Персонажи в игре находятся в центре страшных событий: ведя борьбу с неописуемыми ужасами, обнажая шокирующие истины, и участвуя в отчаянной борьбе, где бесчисленное количество жизней и душ висят на волоске. Стресс и страхи столь сильны, что вовлеченные в круговерть событий персонажи подвергаются угрозе наступления безумия. Ни один человеческий разум, даже самый закаленный суровой жизнью, не застрахован от медленного разложения разума, и персонажи не являются исключением.

В игре эти опасности представлены очками Безумия. Они представляют собой раны, оставленные в разуме персонажа; и чем больше очков Безумия, тем более хрупким становится его рассудок. Накапливаемый эффект очков Безумия отражается в Травмах, которые представляют собой краткосрочные последствий особо страшных переживаний, и Расстройствах, которые являются постоянными психическими недугами, отражающими погружение персонажа в пучину безумия.

Степени Безумия

Персонаж классифицируется как имеющий определенную степень Безумия в зависимости от того, сколько очков Безумия он накопил. Эта классификация дает игроку широкое представление о состоянии разума его персонажа и как близко к краю он находится. Степень Безумия также определяется модификатором, который применяется к проверкам, связанным с предотвращением Психической Травмы.

Психическая Травма

Психическая Травма представляет собой относительно краткосрочный ущерб рассудку персонажа, который он получает в результате особенно ужасающих событий. Каждый раз, когда очки Безумия поднимается персонажа увеличиваются на 10 пунктов, он должен сделать проверку Травмы. Это проверка Воли, модифицированная в зависимости от того, сколько очков Безумия персонаж имеет в целом (смотрите Таблицу 8-12: Шкала Безумия на странице 240). Если персонаж проходит проверку, он сумел справиться со этой проблемой без каких-либо вредных последствий. Если же проверка провалена, необходимо совершить бросок по Таблице 8-13: Психические Травмы, добавляя +10 к результату броска за каждую СтН после первой. Этот результат применяется после сцены, во время которой персонаж получил очки Безумия.

Получение Психических Расстройств

Психические Расстройства отражают постоянные, долгосрочные эффекты из-за увиденного персонажем во время приключений. Персонаж автоматически получает новое Расстройство (или более тяжелую версию имеющегося) каждый

Таблица 8−11: Шок

Бросьте d100 и добавьте +10 за каждую СтН проверки Страха

Навык	Модификатор
01-20	Персонаж сильно напуган. Он может использовать только одно Полудействие в свой следующий ход, но после этого он действует нормально.
21-40	Страх сковывает персонажа, и он начинает дрожать и трястись. Он получает штраф -10 ко всем проверкам до конца сцены, если он не может взять себя в руки (смотрите Шок и Избавление от него на странице 286)
41-60	Пошатываясь от шока, герой избегает источник своего Страха. Он не может добровольно приблизиться к объекту своего Страха, но в остальном может может действовать как обычно, со штрафом -10 штраф на всех проверках до конца сцены.
61-80	Персонаж охвачен ужасом. Он не может предпринимать никаких действий, пока он не придет в себя (смотрите Шок и Избавление от него на странице 286). После того, как он придет в себя, он совершает все проверки со штрафом -10 до конца сцены.
81-100	Паника запускает свои влажные щупальца в сознание персонажа. Он должен бежать от источника своего Страха, если это возможно, с максимально доступной скоростью, а если он не может это сделать, он способен использовать только одно Полудействие и получает штраф -20 ко всем проверкам. После того, как он удалится от опасности, он должен успешно Избавиться от Шока (смотрите Шок и Избавление от него на странице 286) для возврата контроля.
101-120	Персонаж падает в обморок и остается Безсознательным в течение 1d5 раундов. После того, как он приходит в сознание, он все еще потрясен и получает штраф ко всем проверкам -10 до конца сцены.
121-130	Будучи сломленным, персонаж безудержно блюет в течение 1d5 раундов. За это время он ничего не может сделать, и извергает наружу свой внутренний мир. После этого до конца сцены, персонаж может совершать только одно Полудействие каждый ход.
131-140	Персонаж заливается истеричным смехом и случайно нападает на что-нибудь рядом с ним в маниакальном исступлении, безумно стреляя или атакуя тем, что у него есть под рукой. Этот эффект длится до тех пор, пока персонаж не возьмет себя в руки (смотрите Шок и Избавление от него на странице 286), или пока он не станет Бессознательным или иным образом не будет выведен из строя.
141-160	Персонаж валится на землю на 1d5 + 1 раунд и начинает рыдать, причитать, терзать собственную плоть руками и не может делать ничего другого. Даже после того, как он берет себя в руки, он полностью истощен и получает штраф -20 штраф ко всем проверкам до конца сцены.
161-170	Разум персонажа приходит в ступор. Он становится Бессознательным и не может быть приведен в сознание в течение 1d5 часов.
170+	Персонаж доведен до такого ужаса, что его сердце останавливается: он должен сделать проверку (+0) Стойкости или умереть. Если он преуспел в проверке, персонаж впадает в ступор и становится Бессознательным без возможности придти в себя в течение 1d5 часов.

раз, когда он получает определенное количество очков Безумия. Персонаж получает одно Малое Расстройство, когда он достигает 40 очков Безумия, одно Тяжелое Расстройство, когда он достигает 60 очков Безумия и одно Острое Расстройство, когда он получает 80 очков Безумия (персонаж соответственно становится «Встревоженным», «Ненормальным» и «Сумасшедшим» по Таблице 8-12: Шкала Безумия на странице 288).

Расстройства могут быть выбраны Мастером или игроком, чей персонаж получает Расстройства (но с согласия Мастера). Персонаж должен иметь предшествующую тяжесть Расстройства для того, чтобы получить еще худший вариант, так что для Расстройства, чтобы стать «Тяжелым» персонаж должен иметь «Малую» версию Расстройства.

Расстройства и Их Тяжесть

Эффект Психического Расстройства разнится от персонажа к персонажу в зависимости от решений Мастера, хотя ниже приведены рекомендации для описаний расстройств. Если персонаж оказывается в ситуации или сцене, где его Расстройство может вызвать негативный эффект, он может сделать проверку Воли. При успехе он сможет игнорировать последствия Расстройства до конца сцены.

Все Расстройства делятся на Малые, тяжелые и Острые, в зависимости от силы эффекта.

- **Малые Расстройства:** Последствия расстройства незначительны или редко проявляются. Проверка для преодоления эффектов Расстройства получает бонус +10.
- **Тяжелые Расстройства:** Последствия расстройства сильнее и могут проявляться регулярно. Проверка для преодоления эффектов Расстройства не получает какие-либо модификаторы.
- **Острые Расстройства:** Последствия расстройства очень сильны и будут вызваны при малейшем раздражении. Проверка для преодоления эффектов Расстройства получает -10 штраф.

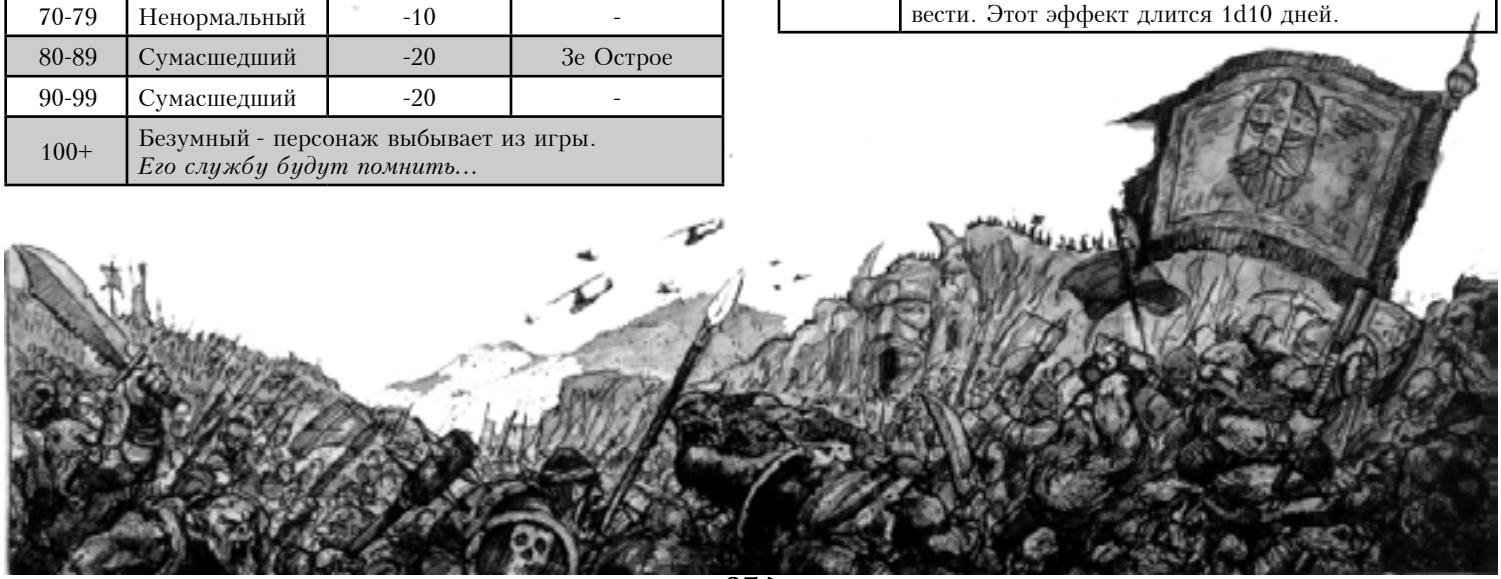
Таблица 8–12: Шкала Безумия

Очки Безумия	Степени Безумия	Модификатор Травмы	Расстройство
01-09	Спокойный	Нет	Нет
10-19	Беспокойный	+10	-
20-29	Беспокойный	+10	-
30-39	Беспокойный	+10	-
40-49	Встревоженный	+0	1ое Малое
50-59	Встревоженный	+0	-
60-69	Ненормальный	-10	2ое Тяжелое
70-79	Ненормальный	-10	-
80-89	Сумасшедший	-20	3е Острое
90-99	Сумасшедший	-20	-
100+	Безумный - персонаж выбывает из игры. *Его службу будут помнить...*		

Таблица 8–13: Психические Травмы

Бросьте d100 и добавьте +10 за каждую СтН проверки Травмы

Бросок	Результат
01-40	Персонаж становится замкнутым и притихшим. Он получает штраф -10 ко всем проверкам, основанным на Харизме на 3D10 часов.
41-70	Персонаж должен маниакально выполнять определенное действие (например, истово молиться, точить меч и т.д.) и обращает мало внимания на что-либо другое. Он получает штраф -10 штраф по всем проверкам, основанным на Харизме, Интеллекте и Восприятии. Этот эффект длится в течение 3d10 часов.
71-100	Персонаж испытывает постоянный страх, видя опасность повсюду, и становится крайне нервным. Персонаж получает бонус +10 ко всем проверкам, основанным на Восприятии и штраф -10 к проверка Воли в течение следующих 1d5 дней.
101-120	Персонаж страдает от временной Тяжелой Фобии (смотрите Получение Психических Расстройств на странице 287). Этот эффект длится в течение 1d5 дней.
121-130	Персонаж реагирует на малейшее давление, становясь чрезвычайно возбужденным. При выполнении любой задачи, которая включает в себя проверку, персонаж должен сначала пройти проверку на Волю или получит штраф -10 на данную проверку. Во время боевой сцены он получает штраф -10 для всех проверок. Этот эффект длится в течение 1d5 дней.
131-140	Персонаж видит яркие и ужасающие ночные кошмары, когда он пытается заснуть. На следующий день, и еще в течение 1d10 дней, он страдает от нехватки сна и получает 1 уровень Усталости.
141-150	Персонаж онемел и не может говорить. Это длится в течение 1d5 дней.
151-160	Персонаж выглядит ужасно, крайне подавлен и рассеян, он отказывается есть и пить. Уменьшите все характеристики персонажа на 10 (до минимума в 1) на 1d10 дней.
161-170	Персонаж впадает в истерику, и становится временно ослепшим или оглохшим на 1d10 дней.
170+	Персонаж страдает от полной апатии и практически не реагирует на раздражители. Он не может предпринимать действия, но его можно куда-то вести. Этот эффект длится 1d10 дней.



Типы Психических Расстройств

Количества и свойства неприятных расстройств, которые могут поразить пресонажа, потенциально безграничны, и здесь представлены лишь несколько примеров. Мастер также может изобретать свои собственные, чтобы отразить индивидуальные особенности Персонажа и те страшные испытания, которым он подвергся. Ниже приведены несколько примеров распространенных расстройств на поле боя, любой из которых может прогрессировать в процессе развития персонажа от Малого до Острого:

Фобия

Персонаж имеет глубокий страх перед конкретной вещью или обстоятельством. Персонаж с Фобией должен преуспеть в проверке Воли, чтобы взаимодействовать с источниками его фобии. Насильственные или случайное воздействие источника его расстройства может вынудить совершить проверку Страха. Примеры этого расстройства включают:

Боязнь мертвецов: Персонаж имеет неизменный страх и отвращение к трупам и мертвецам и не может стоять среди них в течение длительного времени. Возможно, это происходит потому, что иногда они отказываются оставаться мертвыми, или нечто другое населяют их плоть …

Боязнь насекомых: Копошащиеся повсюду, пролезающие в любые щели и неустанные, безликие, бесчисленные и вечно голодные насекомые - кошмар наяву для персонажа.

Одержимость / Мания

У персонажа есть потребность в выполнении определенного действия или одержимость конкретной вещью. Персонаж должен пройти проверку Воли, чтобы взять себя в руки, и отвлечься от своей одержимости. Примеры этого расстройства:

Клептомания: Персонаж навязчиво крадет мелкие предметы, если у него есть возможность. Часто персонаж не нуждается в этих вещах, он просто чувствует потребность похитить их.

Самобичевание: Персонаж чувствует потребность регулярно бичевать и калечить свою плоть для того, чтобы очистить греховность своих действий через боль. Причиной может быть конкретное событие, например, убийство или появление в его голове нечистых мыслией.

Видения и Голоса

Персонаж видит вещи, которые не существуют и слышит то, что другие не слышат. Острое расстройство может вызывать видения, в которые полностью погружается персонаж.

Мертвый товарищ: Персонаж слышит голос старого союзника, что уже давно мертв, возможно, персонаж не смог его спасти или тот пожертвовал своей жизнью ради персонажа. На Тяжелом уровне он видит своего друга, или может поговорить с ним, если его состояние становится еще хуже.

Воспоминания: Персонаж вновь переживает ужасающие моменты из его жизни, часто слышит шум и видит видения особо страшного сражения. Длина и живость этих эпизодов варьируется в зависимости от тяжести его состояния.

Заблуждение

Персонаж страдает от конкретного ложного убеждения, и он должен действовать, как будто бы это было правдой, несмотря на попытки его переубедить и предоставление доказательств обратного.

Неуязвимость: Персонаж считает, что он никогда не получит серьезные травмы, возможно, благодаря удаче или божественному провидению. Такой персонаж должен будет пройти проверку Воли, чтобы предпочесть осторожную тактику более прямолинейной и эффективной.

Праведность: Персонаж считает, что его выбор верен и оправдан, независимо от цены. Такой персонаж может бездушно и без необходимости посылать товарищей на убой в погоне за соблюдением ошибочного плана атаки, даже если есть неопровержимые доказательства того, что тактику необходимо изменить.

Ужасающие Кошмары

Персонаж страдает от ярких и повторяющихся кошмаров, представляя себе результат неудачного сражения или убийство себя и товарищей людьми в масках. После любого напряженного дня, он должен пройти проверку Воли, чтобы не поддаваться ужасам во время сна. Если она провалена, он страдает 1 уровень Усталости (страница 233) на следующий день.

Расстройства

Ниже приведены более подробные и изощренные примеры Расстройств, которые приводят к куда более страшным последствиям. Рекомендуется использовать их на свой страх и риск.

Безумный Спаситель

Когда персонаж становится Безумным Спасителем, он находится в заблуждении, что он наделен особыми силами или идеями. Например, он верит, что он переживет атаку ужасных зверолюдов, потому что какое-то божество избрало его прекратить человеческие страдания, или превращать репу в золото. И если будет дозволено, он использует свои способности или идеи, и персонаж будет убежден, что он в состоянии творить чудеса на благо мира.

В зависимости от решения Мастера определяется мнение персонажа о том, какими особыми силами он обладает. Вот несколько примеров для представления идей: как излечить все болезни, как избавить мир от нищеты, как избавиться от мутантов, как накормить голодных, как прекратить войны и как упразднить деньги. В этих случаях персонаж расскажет о своих странных, грандиозных, непрактичных и бессмысленных идеях решения указанных проблем, тем кто его будет слушать. Он будет также писать длинные и бессвязные трактаты по своей теме, и пытаться заставить их публиковать.

Примеры сил включают в себя: выполнение всех вышеперечисленных действий прикосновением, заклинаниями, использование умственных способностей (чтение мыслей, пирокинез, телепатия), хождение по воде, полеты, неуязвимость атакам и изобретение удивительных машин. В этих случаях персонаж считает, что он обладает врожденной силой, и всегда будет вести себя так, даже в условиях беспрекословно доказывающих обратное.

Человека, который считает, что он обладает особой силой, часто считают сумасшедшим. Таким образом, этот человек, имеет возмутительные идеи, основанные на бессвязном бреде. Такие люди часто оказываются в опасных ситуациях, в результате своих расстройств. Тем не менее, есть некоторые, главным образом другие несчастные, чьи умы уже давно «лопнули» и которые могут стать последователями Безумного Спасителя в его бредовой миссии.

Беспокойные Пальцы

Жизнь искателя приключений может колебаться от моментов скуки до моментов ужаса. Независимо от того насколько тихой и спокойной может быть повседневная жизнь персонажа, он постоянно находится в опасности быть убитым ужасными людьми, мутантами, зверолюдами или чем-то более ужасным в любой случайный и непредсказуемый момент. Ожидание этих ужасных моментов приводит к растущему чувству тревоги. Беспокойство зреет внутри персонажа, пока оно не реализуется в наглые, неосторожные и часто опасные кражи.

Персонаж, страдающий от этого расстройства, чувствует в себе неконтролируемое желание украсть. Когда персонажу представляется возможность украсть, то он должен сделать

проверку Воли для того чтобы противостоять этому желанию. Если проверка провалена, персонаж будет пытаться украсть несколько объектов, полностью игнорируя любые риски, которые с этим связаны, и не думает о возможных последствиях своих деяний.

Кроме того, стоимость предмета, который он намеревается украсть, не столь важна, сколь важен сам акт кражи. После кражи, персонаж испытывает временное чувство радостной эйфории, за которым, спустя 1d10 часов, следует страшное и ноющее чувство вины и стыда. Эти уничижающие эмоции приводят к штрафу -10 к Харизме и это длится 1d10 дней или до тех пор, пока персонаж успешно не украдет другую вещь.

Персонаж, страдающий от беспокойных пальцев, неизбежно оказывается в конфликте со многими людьми, в том числе купцами, законом, и, возможно, своими друзьями. Кроме того его могут ввести в опасное заблуждение кощунственные желания Бога Хаоса Слаанеша и его приспешников. Полурослики особенно восприимчивы к этому расстройству, хотя, конечно, они это отрицают.

Великое Искажение

Воздействие варп-камня и других форм энергии Хаоса никогда не были хорошей вещью. Ибо, как Хаос может искажать тела, так же он может искажать умы психически слабых. Хаос способен атаковать и искажать разум, в итоге приводя его к Великому искажению.

Для того чтобы подвергнуться Великому искажению, персонаж должен иметь 6 или более очков Безумия, но еще не иметь расстройств. Когда такой персонаж входит в контакт с энергией Хаоса, он должен немедленно пройти проверку Воли для того чтобы избежать заражения. Если она провалена, то он теряет 6 очков Безумия, но его разум оказывается, поражен Великим искажением.

В начале, персонаж страдает от штрафа -10 на одну свою характеристику определенную случайным образом, каждый день. Через неделю персонаж получает постоянный штраф -10 на Харизму, а разум его заполняют странные идеи. Например: купание ведет к смерти, все деньги поддельные, животные следят за ним, сон предназначен глупцам, эльфы подкидывают грязь в карманы и так далее. Спустя первый месяц у него начинаются галлюцинации. Галлюцинации бывают в основном двух видов: зрительные и слуховые.

Персонаж видит, что обычные вещи приобретают несоответствующие им цвета, неодушевленные предметы перемещаются самостоятельно, призрачные фигуры скрываются из поля зрения, животные разговаривают, религиозные образы внезапно появляются на различных объектах или в небе, и так далее.

Слуховые галлюцинации могут включать звук шагов позади персонажа, шипящие или жужжащие звуки и голоса. Голоса всегда командуют, приказывая персонажу делать некие определенные вещи, такие как рассказать всем о гибели мира или убить сборщика налогов, потому что он приспешник Хаоса. Всё это зависит от решения Мастера, определяющего какие голоса и откуда слышит персонаж.

Еще через месяц, всё усугубляется. Персонаж получает штраф -10 на все характеристики, также получая дополнительный штраф -10 к Харизме. Каждый день он должен проводить проверку Воли для того чтобы предотвратить появления Пагубы. Если она начинается, то у него медленно изменяются глаза, рот или голова. С началом мутаций персонаж уже не должен делать ежедневные проверки Стойкости до начала третьего месяца.

С началом третьего месяца, если персонаж все еще жив, он должен продолжить делать ежедневную проверку Воли для того чтобы не превратиться в Ужас Тзинча. Если он проваливает проверку, то последние капли его разума уничтожены, а его тело становится гротескным, искаженным до неузнаваемости, с огромными увеличивающимися руками, ногами и ртом. Персонаж превращается в демона Хаоса и переходит под управление Мастера.

И охотники на ведьм, и последователи Тзинча стремятся найти людей, страдающих от Великого искажения.

Выжженная Память

Иногда искатель приключений становится свидетелем сцены настолько чудовищной и ужасной, и находящейся вне рамок его понимания, что она словно ветошь полностью выжигает память. Такое сильное воздействие имеет далеко идущие последствия. Персонаж внезапно оказывается не в состоянии ничего вспомнить, в том числе ничего связанного со своим прошлым или о том кем он является.

Персонаж, страдающий от эффекта Выжженной памяти, подвергается полной ее потере. Он не может вспомнить своё имя, прошлое или заклинания. Навыки и таланты не теряются, но персонаж не помнит о них, пока кто-то ему не напомнит.

Раз в месяц жертва Выжженной памяти может сделать проверку Интеллекта (+0) для того чтобы попытаться преодолеть это расстройство. В случае успеха, он вспоминает все о своей жизни, за исключением событий, которые привели его к расстройству. Если он ее проваливает, то сразу же получает одно очко Безумия. Кроме того, если под эффектом Выжженной памяти он пытается вспомнить те события, которые вызвали это расстройство, он должен пройти проверку на Воли или получить одно очко Безумия.

Наконец, если персонаж встречает что-то или кого-то, ставшего причиной этого расстройства или связанного с ним, он должен немедленно пройти проверку Воли или получить одно очко Безумия. Тем не менее, после удачной проверки, персонаж может пройти проверку на Интеллект и вспомнить некоторые детали, того что с ним тогда случилось.

Неудобства от Выжженной памяти очевидны, но и другая опасность таится для пострадавших. Последователи Тзинча считают, что Выжженная память является даром этого божества и они ищут этих людей для своих отвратительных и зловещих исследований.

Гниение Тела

Искатель приключений может потратить большую часть своего времени, ползая по таким отвратительным местам, как канализации, заброшенные замки и пещеры Гоблинов. Кроме этого, он может вступить в жестокий физический контакт с грязными, мерзкими и нечистыми приспешниками Хаоса. Вся, эта грязь окружает персонажа… Что, если она каким-то образом попала в его организм? Через кожу, рот, нос, в легкие и кишечник, его мозг; разлагаясь и гния, испуская ужасный запах, привлекая ползающих насекомых, создавая отвратительные волдыри и жгучую сыпь, и, возможно, другие более серьезные деформации…

Персонаж, вынужденный полагать, что его тело гниет — заблуждается, полагая, что что-то ужасное происходит с его телом. На самом деле, абсолютно ничего плохого с ним не случилось, если он не потерял конечность или глаз, так как в этом случае персонаж часто начинает считать, что проблемы уже начались.

Что именно неправильное происходит, по мнению персонажа, с его телом — решает Мастер. Это может быть: омерзительный запах, сыпь, волдыри, причудливые пятна, опухоли или отростки, мнимые насекомые, живущие под кожей или в волосах, изменение формы головы, изменение формы конечности или какой-либо другой конкретной части тела под действием гниения или гротескного увеличения.

Персонаж чувствует, что эти изменения его тела совершенно очевидны для других и страдает от штрафа -10 на Харизму во всех социальных ситуациях и от штрафа -20 на больших собраниях, вечеринках, встречах с важными фигурами или незнакомыми людьми. Кроме того, при встрече с новым человеком, персонаж должен сделать проверку Воли или он будет не в состоянии противостоять при разговоре своему представлению о своём

ужасном виде.

Персонаж с Гниением Тела тратит много времени на поиск лекарства от своего мнимого состояния. Он посещает врачей всех видов и отчаивается когда-либо вернуться к нормальной жизни. Тот, кто говорит странные вещи о происходящем с его телом, обязательно получит безжалостное внимание охотников ведьм и других фанатиков. Наконец, есть некоторые последователи Нургла, которые очарованы этим расстройством и стремятся похитить персонажей, которые страдают от него для своих нечестивых обрядов.

Губительная Жажда

Персонаж пристрастился к алкоголю, как к средству притупления своих чувств: страха, тревоги, отчаяния и безумия. Но повседневная привычка пропустить одну кружечку, чтоб унять страх и кошмары, делает персонажа зависимым и время без очередной порции напитка становится рутинным поиском когда, где и как приобрести очередную кружку. Когда он получает свой драгоценный напиток, то он напивается до беспамятства.

Каждый день персонаж должен сделать проверку Воли для того чтобы противостоять соблазну губительного напитка. Если он проваливает проверку, то сделает все от него зависящее для того чтобы найти и употребить алкоголь, в том числе будет пить нечистоты и ядовитые вещества, такие как скипидар. Когда персонаж проваливает проверку Воли и не может употребить алкоголь, то он страдает от штрафа -10 на Интеллект, Волю и Харизму до тех пор, пока он не сможет выпить. Одна кружка убирает штраф на характеристики, за исключением Воли.

Вне зависимости от того провалит он или нет свою ежедневную проверку, каждый раз, когда представится возможность напиться (например, если дорога ведет мимо трактира), персонаж должен сделать еще одну проверку Воли для того чтобы противостоять губящей жажде прямо на месте.

В обоих указанных выше случаях, если проверка провалена, персонаж будет пить до тех пор, пока не выпьет весь алкоголь или пока не пройдет новую проверку. Каждая кружка наносит урон Воле героя на 5, и ему все труднее и труднее сопротивляться желанию выпить еще одну кружку.

Долгосрочное злоупотребление алкоголем губит тело и разум. За каждые 6 месяцев зависимости, персонаж навсегда теряет 10 Силы, Стойкости, Ловкости, Воли и Харизмы. Наконец, персонаж, страдающий от губительной жажды, особенно восприимчив к соблазнам бога Хаоса Слаанеша и его приспешников.

Зверь Внутри

Павшая Империя- это опасное и страшное место. Искатели приключений проводят большую часть своей жизни в постоянных боях и убийствах, подобные события могут стать причиной расстройства или даже свести с ума. Персонажу с пробудившимся Зверем жестокость жизни отравила разум, и он полагает, что такие понятия, как любовь, дружба, правда и закон не имеют смысла и не разумны, и единственное, что важно, непосредственное удовлетворения своих личных потребностей.

Персонаж с внутренним зверем неспособен чувствовать вину, игнорирует последствия своих действий, и полностью пренебрегает своей безопасностью и безопасностью окружающих. Ему всё быстро надоедает и он во всем быстро разочаровывается. В конце концов, он становится злобным мастером лжи, использующим обман для выгоды и удовольствия.

Он будет лгать, обманывать, воровать, пытать и убивать для того чтобы получить то, что желает. Жестокое, развратное поведение при этом расстройстве считается неприемлемым со стороны общества и закона, и, скорее всего, так посчитают и другие члены его группы. Мастер должен знать, что персонаж с этим расстройством может оказаться источником больших проблем. Важно также отметить, что в то время как персонаж не должен думать о последствиях своих действий, этим должен заняться Мастер.

Персонаж, несомненно, станет в какой-то момент преследоваться по закону, станет двуличным, может украсть кого-то или что-то ради выгоды, или убить кого-то из союзников из чувства мести. Он, вероятно, проведет всю оставшуюся жизнь, являясь мишенью охоты отдельных лиц или организаций, стремящихся к справедливости и отмщению. Если он пойман, ему грозит тюремное заключение, петля палача или тысячи других видов ужасной смерти.

Колесо Ужаса и Удовольствия

Когда персонаж попадает на колесо ужаса и удовольствия, он уже не в состоянии контролировать свое настроение или эмоциональные реакции в ежедневной обычной жизни. Его настроение постоянно меняется от головокружительной эйфории к своей противоположности — глубокому отчаянию.

Когда колесо превращается в удовольствие, персонаж получает невероятное количество энергии и часто может не спать нескольких дней подряд, становясь беспокойным и импульсивный, тратя деньги на экстравагантные предметы, страдая от нарушения суждений и ведя себя неправильно в социальных ситуациях, чувствуя, что он способен делать что угодно. В этом состоянии он получает +10 к Ловкости, и штраф -10% на Интеллект и Волю.

Когда колесо поворачивается к ужасу, персонаж часто отказывается вставать с постели, много спит и чувствует себя усталым все время, подвергается неожиданным всплескам неконтролируемого плача, теряет интерес к своим занятиям, избегая семью и друзей, чувствует себя безнадежным и бесполезным, у него появляется сильное желание умереть. Ища утешения для себя, он становится глух к окружающим, и обычно срывается на тех, кто заботиться о нем. В этом состоянии он получает штраф -10 к Ловкости, Воли и Харизме.

Чтобы определить, какое настроение у персонажа в начале приключения, бросьте 1d10. 1-5 — колесо повернулось к удовольствию на 1d10 дней, а затем еще 1d10 дней колесо поворачивается к ужасу. При значениях 6-10 колесо повернулось к ужасу на 1к10 дней, затем на 1d10 дней колесо поворачивается к удовольствию. И так далее. Продолжайте кидать 1d10 каждый раз, когда у персонажа должно измениться настроение всю оставшуюся жизнь, до тех пор, пока его не вылечат, или пока он не умрет.

Когда колесо повернуто к удовольствию, у персонажа могут возникнуть в неприятности с законом, появиться крупные долги, он может совершить некоторые глупые действия с тяжелыми последствиями, или, возможно, будет ранен или убит. Когда колесо повернулось к ужасу, у персонажа отсутствует мотивация, делая его крайне неэффективным искателем приключений, кроме того всегда есть возможность, что он может броситься с моста.

Лезвия Памяти

Некоторые события настолько ужасны и травмирующие, что они оставляют шрамы в памяти искателей приключений навсегда. Когда персонаж подвергается воздействию лезвий памяти, он вновь переживает определенные травмирующие события вновь и вновь в своих сновидениях, навязчивых мыслях и внезапных, пугающих мгновениях, когда он верит, что переживает событие вновь.

В часы бодрствования персонаж размышляет над деталями произошедших событий, и становится подавленным и раздражительным. Он также имеет проблемы с концентрацией внимания и чувствует желание избегать друзей и семью. Ночью его сны становятся ярким, сюрреалистичным и тревожным повторением травмирующего события. Наконец, когда некоторые происходящие события напоминают ему те самые случаи, персонаж думает, что он переживает травмирующее событие снова и снова.

В начале каждого дня, игрок должен сделать проверку Воли или быть напуганным лезвиями памяти. При провале проверки он

получает штраф -10 к Ловкости, Интеллекту, Воле и Харизме. В эту ночь он видит ужасные правдоподобные кошмары, которые накладывают на него один уровень Усталости.

Когда страдающий от лезвий памяти встречает что-то, что определенно напоминает ему о травмирующем событии, он должен пройти проверку Воли или он будет считать, что он на самом деле переживает событие вновь. Его реакция определяется игроком и Мастером. Некоторые реакции включают в себя бегство от ужаса, бессвязные крики, попытки спрятаться, нападение на ближайшее существо, рыдания, отчаяние, разыгрывание определенные моментов события (таких как попытка, спасти раненого товарища) или галлюцинации невидимого врага или других опасностей.

Необъяснимые истерики в общественном месте обязательно привлекут внимание охотников на ведьм. Последователи Тзинча очарованы подобными расстройствами и стремятся похитить тех, кто страдает от них для проведения жестоких экспериментов.

Нечестивая Ярость

Жизнь искателя приключений приносит плоды, такие как деньги, слава и удовольствие от побед над врагами всей цивилизации. Но есть и обратная сторона. Во-первых, существует постоянная угроза увечий или смерти. Во-вторых, растущие знания о том, что силы Хаоса повсюду. Страшные видения наводят на мысль, о том что, в конце концов, они добьются успеха в попытках уничтожения мира.

Тревога, вызванная этим расстройством, состоит в том, что в персонаже растет Нечестивая Ярость, вырывающая в виде дикого, неконтролируемого приступа гнева и насилия. Всякий раз, когда персонаж должен сделать проверку Воли, независимо от результата, он должен пройти дополнительную проверку Воли или впасть в ярость.

Ярость длится 2d10 раундов, во время которых персонаж получает штраф -10 к Рукопашному и Стрелковому Навыкам, Интеллекту, Воле и Харизме. В ярости он кричит непристойные кощунства про Богов, громя все на своем пути, нападает на любых существ, даже своих собственных друзей.

Персонаж не контролирует себя во время приступа Нечестивой Ярости, и нет никаких преимуществ от его ярости в бою. На самом деле, персонаж настолько ослеплен своим подавляющим гневом, что его действия становятся беспорядочными, небрежными и неряшливыми. Не контролируя разума, он борется как пьяный маньяк.

В какой-то момент, персонаж, страдающий от Нечестивой Ярости, может оказаться вне закона. Кроме того, его считают страшным и ему мало доверяют. А те, кто громко клевещет на богов или использует их имена всуе, должны быть осторожны с теми, кто может услышать их.

Нечестивые Преследователи

Персонаж, страдающий от расстройства Нечестивые Преследователи, считает, что незримые и невидимые враги, часто действуя в сговоре с его предполагаемыми друзьями, родственниками и близкими, участвуют в мастерски скрываемом заговоре с целью сделать его жизнь невыносимой и в конце концов убить его.

Эти враги обладают удивительной силой и дьявольским умом, следя за персонажем днем и ночью (часто используя чрезвычайно изощренные средства и способы), строят секретные тоннели и проходы для проникновения в его квартиру, добавляют наркотики или яды в его еду и питье, проникают в его комнату, вмешиваются в его деятельность, крадут ценные вещи у него под носом, пьют и сосут его кровь, ранят и калечат его, делают его целью заклинания, заставляют его делать зверские вещи во сне и просто наблюдать за ним.

Как правило, эти враги, представители одной определенной группы. Например, эльфы, гномы, полурослики, мутанты, зверолюды, скавены, ящеры, гоблины, маги, последователи Хаоса, последователи другого божества, которому не поклоняется персонаж, храмовники, охотники на ведьм, друиды и врачи.

Когда персонаж, страдающий от этого расстройства, встречает кого-то из группы, которую он считает ответственной за свои мучения, он должен сделать проверку Воли или иррационально реагировать на присутствие этого человека. Реакция персонажа определяется решением игрока и Мастера. Вот некоторые примеры реакции: крик ужаса, бегство, попытка спрятаться, словесное или физическое нападение на человека, неуёмные рыдания и съеживание от страха.

Бред о заговорах и невидимых врагах это верный признак безумия. Персонажи, страдающие от этого расстройства, должны опасаться начала реальной охоты за их головой от охотников на ведьм.

Отчаявшееся Сердце

Персонаж с Отчаявшимся сердцем считает, что он совершенно бесполезный человек и не в состоянии сделать что-либо правильно и живет в ополчившимся на него мире. Он считает, что каждое его действие обречено на провал и быстро теряет надежду на то, что все можно изменить к лучшему.

То, что некогда-то приносило ему радость становится бессмысленным, и он начинает избегать друзей и семью. Отчаявшееся сердце давит на него тяжелым грузом, пока, наконец, он не решает, что самоубийство является единственным способом положить конец собственным страданиям.

Очень трудно быть рядом с персонажем, у которого Отчаявшееся сердце. Его невозможно развеселить и он снижает боевой дух других своим подавленным состоянием. Из-за своего расстройства, он навсегда теряет 1d10 единиц Харизмы. Он также должен успешно пройти проверку Воли каждый раз, когда он получает очко Безумия, или он будет скрываться от мира 2d10 дней. За это время он отказывается выходить на улицу и будет сопротивляться всем, кто пытается изменить это.

Когда персонаж с отчаявшимся сердцем набирает еще 6 очков Безумия, то он должен сделать проверку Воли. Вместо того чтобы получить другое расстройство, он пытается покончить с собой. Он обретает цель в своем желании умереть и примет все меры для того, чтобы сделать это как можно скорее. Он ждет подходящего момента, когда никого не будет рядом чтобы остановить его, и выбирает такой способ самоубийства, в котором шанс случайного выживания минимален.

Самоубийство не противоречит законам Старого Света, но попытки самоубийства обеспокоят друзей, родственников и местное духовенство.

Отчаянный и Обреченный

Искатели Приключений врываются в самую гущу боя, в бесконечную и, казалось бы, безнадежную битву. Есть многие, кто, стиснув зубы, намерен защищать свои жизненные позиции независимо от того, к какому мрачному исходу это приведет. Но есть и те, кто просто сдается.

Персонаж становится отчаянным и обреченным из-за постоянного насилия и ужасов, постепенно ослабеет и, наконец, его хрупкий разум надламывается. Так рассудок покидает его навсегда и у него случается бредовое прозрение. Он считает, что всемогущий Бог, наконец, показывает ему истину: мир обречен и окончательно погибнет. И этого не изменить. Пришло время покаяться и умереть.

Многие отчаянные и обреченные прячутся в подполье, в глубокие пещеры или глухие леса. Тем не менее, есть некоторые считающие, что они были помазаны в качестве посланника божества и должны проповедовать народу, что их мир обречен на гибель. Эти оборванные и грязные люди встречаются на городских площадях или на перекрестках, это фанатики последних дней Старого Света.

Отчаянный и обреченный персонаж считает, что он постоянно получает указания от своего божества для того чтобы распространить слово о конце времен. Ничто иное не имеет значения, ни заработок денег, ни прием пищи, ни гигиена. Эти

откровения приходят к персонажу от Мастера. Вот некоторые примеры: голоса в голове, видения и сновидения персонажа, или всё это вместе. Эти откровения всегда актуальны, мощны и мрачны: «Мир гибнет. Покайтесь за грехи ваши, очистите себя в последний день...».

Для того чтобы подготовиться к апокалипсису, отчаявшийся и обреченный персонаж должен не только покаяться за свои грехи, но и очистить свое тело и разум. Для него лучшее действо это покаяние и пречищение, включая самоистязания. Самым популярным видом самоистязания является сдирание кожи с тела цепями, кнутами, веревками и шипованными кожаными ремнями. И его священный долг — убедить других присоединиться к пречищению.

Существуют генералы, охотники на ведьм и воины-священники, которые зачастую обманом привлекают в свои ряды отчаявшихся и обреченных на грядущие битвы. Они убеждают эти застывшие души, что последняя битва не за горами и кормят их посулами славной смерти. По правде говоря, отчаявшиеся и обреченные часто используются как пушечное мясо в первых рядах воинов, исступленно преследующие врага до своей отвратительной смерти. В частности, они пополняют ряды флагеллантов.

Поджигатель

Персонаж чувствует необъяснимое влечение к поджогам. Он был доведен до точки, и он считает, что жизнь его состоит из горя и мрака, бесконечной череды страха и опасности. Жизнь ему не в радость и ничто не удовлетворяет его за исключением пожаров и поджога зданий.

Когда поджигатель имеет возможность поджечь что-либо, то он должен сделать проверку Воли для того чтобы противостоять своему желанию поджигать. Если он проваливает проверку, то он пытается поджечь объект, игнорируя любые связанные с этим риски и пренебрегая ужасными последствиями.

Во время поджога и наблюдения за огнем персонаж чувствует нарастающее удовлетворение и сладостное облегчение. Чем больше и мощнее пожар, тем сильнее эти чувства. Это приподнятое состояние длится 1d10 часов, после чего персонаж впадает в депрессию и начинает нервничать, получая штраф -10 к Харизме на 1d10 дней или пока он не устроит еще один пожар.

Поджигатель постоянно рискует своей жизнью, а также жизнями других людей. Рискуя каждый раз, высекая искру грядущего пожара. Многие из них были ужасно обожжены или умерли при пожарах, созданных собственными руками. Поджог также является преступлением, наказуемым смертной казнью, и поджигатель может встретить свою судьбу в висельной петле. Слаанеш и его приспешники чрезвычайно ценят поджигателей, чья пиромания приоткрывает двери для прихода извращенного Хаоса.

Потерянное Сердце

Жизнь искателя приключений жестока и опасна. Его тело истерзано и искажено, а его ум постоянно подвержен нападениям богохульных и ужасных образов. Но где же любовь?

Когда персонаж падает духом, он находится в заблуждение, что романтически влюблен кто-то, кто как правило, имеет более высокое положение или даже знаменит. Знать, известные исполнители, известные купцы, адвокаты, храмовники, магистры магии и священники — все они хорошие кандидаты для предмета обожания. Предмет обожания, как правило, даже не знает о существовании персонажа и определенно не испытывает к нему чувств.

Персонаж потерявший сердце делает всё что может для того чтобы быть ближе к объекту своего обожания, отправляя волнующие любовные письма, следя за каждым его шагом, беспокоя их лично неожиданными проявлениями любви, а затем зловещими, завуалированными угрозами после того, как его пыл был отвергнут.

Потерявший сердце верит, что он имеет тайную связь с объектом своего вожделения, иногда в виде писем (разумеется, написанных невидимыми чернилами), тайными знаками от скрытых или мнимых пособников, секретных сообщений в публичных объявлениях (как письменных, так и общественных), странных намеках в словах популярной песни, спектаклях и кукольного представления, и, наконец, некой магической телепатией. Какими бы ни были средства, сообщение будет подобно этому: «Я люблю тебя, ты совершенен, мы должны быть вместе, независимо от того, чего это будет стоить».

Лица с высоким статусом и славой окружены вооруженными телохранителями и не терпят опасных сумасшедших. Оскорбление видных членов общества рассматриваются многими капитанами стражи как преступная деятельность. Странное поведение создает недоверие в группе искателей приключений. Бессмыслица о любовных секретных сообщениях от известных деятелей и другие явные признаки безумия привлекают внимание охотников на ведьм.

Раб Удачи

Когда персонаж становится рабом удачи, он чувствует постоянное, непреодолимое желание играть. Персонаж верит, что обычная жизнь скучна и уныла, полна мелких проблем и беспокойных воспоминаний из-за пережитых им ужасов. Отчаянно нуждающиеся что-нибудь сделать и желающий немного рискнуть во время коротания мрачных и тихих часов, персонаж увлекается азартными играми и быстро становится зависимым от своего соблазнительного увлечения.

Когда рабу удачи представляется возможность сыграть в азартную игру (например, проходя мимо игры в кости на улице, или слыша предложение сыграть в карты в таверне), он должен сделать проверку Воли для того чтобы противостоять соблазну участвовать.

Если проверка провалена, персонаж будет играть в азартные игры, делая проверку Воли перед каждой новой ставки для того чтобы попытаться оторваться. Независимо от того, выигрывает он или проигрывает, каждая новая ставка уменьшает его Волю на 5.

Если у персонажа кончаются деньги, но он вновь проваливает проверку Воли, он должен продолжать играть либо заняв деньги, либо ставя личные вещи. Это может привести к сложной и потенциально опасной ситуации. Раб удачи почти всегда находится в долгах, и постоянно преследуется теми, кто хочет получить свои деньги, и часто пребывает не в ладах с законом. Он может быстро потерять друзей, занимая у них слишком много денег и не возвращая их обратно. Что еще хуже, он может ставить на кон вещи, которые даже не принадлежат ему, или считаются собственностью всей группы искателей приключений (например, такие как лодка), без разрешения. Это скользкий путь к пагубной лжи, нескрываемому воровству и прихода на службу к Слаанешу или его приспешникам.

Устрашенные

Есть много вещей, которых боятся, некоторых из них не без оснований. Зверолюды, мутанты и другие последователи Хаоса могут нанести большой ущерб. Персонаж, страдающий от страха — это тот, кто после тяжелой жизни, насилия и воздействия гротескного Хаоса, подвержен необъяснимому страху, в частности подвержен фобиям и полагает, что ему может быть причинен вред из-за тьмы, грома, змей, кошек, высоты, замкнутых пространств, пересечения моста и так далее.

Страх является чрезмерным, изнурительным и подавляющим страхом какого-либо объекта или ситуации. Есть много, много пугающих вещей, в том числе отдельных видов животных (например, крысы, пауки, жабы, лошади), открытые или замкнутые пространства, солнечный свет или тьма, кровь, дети или представители других рас, водоемы, нахождение в одиночестве или в толпе, волосы, мех и одежда, растения, острые и заостренные объекты, волшебники, священнослужители, врачи и так далее.

Персонаж страдает от страха и принимает меры для того

чтобы избежать контакта с объектом своего страха. Если он пожелает заставить себя остаться в присутствии пугающего его, то он должен пройти проверку Страха. Если он проваливает проверку, он должен незамедлительно убежать от объекта своего страха. Если он не в состоянии бежать, то значение его Воли уменьшается в два раза до тех пор, пока он не сможет скрыться. Кроме того, Мастер может решить, что длительно пребывание рядом с объектом стража персонажа потребует проверки Воли для того чтобы избежать получения очков Безумия.

Если проверка успешна, то персонаж все еще страдает от штрафа -10 к своей Воли и Харизме всё время пока он находится рядом с пугающим его объектом.

В более тяжелых случаях, персонаж страдает от пугающего его заблуждения, что устрашающий его объект повсюду, скрывается от его взора и готов появится немедленно — лишь только он потеряет бдительность. Постоянно убегающий от крыс и бредящий об иглах, рассыпанных повсюду, готовых уколоть его —непременно привлечет к себе внимание охотников на ведьм.

Ядовитые Мысли

Доверие — ненадежная вещь, ведь враги повсюду. Огромное количество людей, с которыми сталкивается персонаж, готовы нарушить свое слово, обокрасть его, причинить ему если не вред, или сделать нечто ещё более худшее. Даже Империя нечиста от лжецов, воров, бандитов, клятвопреступников, аферистов, правоведов, агитаторов, иностранцев, охотников на ведьм, и, казалось бы, неограниченного числа сектантов Хаоса, скрывающихся под личинами добропорядочных граждан днем. Неудивительно, что искатель приключений может поверить, что все ополчились против него… возможно даже его друзья и семья.

Персонаж подверженный ядовитым мыслям крайне подозрителен и его подозрения всегда беспричинны и не имеют оснований в действительности. Он скрытен, обидчив, саркастичен и становится вечным спорщиком. Он тщательно изучает каждое слово и жест, ища подвох, он не говорит то, что может быть использовано против него. Он очень ревнив и полагает, что люди, которых он считает близкими, тайно его предали.

В отличие от тех, кто страдает от нечестивых преследователей, и действуют под влиянием заблуждения, что определенная группа людей хочет навредить им, персонаж подверженный ядовитым мыслям считает, что любой и каждый способен доставить ему боль некоторого рода. Тем не менее, он считает людей, которые отличаются от него (расой, религией, национальным происхождением), большой угрозой с самого начала.

Хотя персонаж страдает от постоянного штрафа -10 на Харизму, это может превратиться во благо. Есть множество людей, чьи нити Ядовитых Мыслей дали им успешную карьеру в качестве зилотов, охотников на ведьм, дуэлянтов, правоведов и воинов-священников.

Снятие Безумия

С разрешения Мастера, персонаж может использовать Опыт для удаления очков Безумия. Это стоит 100 очков Опыта за одно очко Безумия. Персонаж не может уменьшить свою степень Безумия, и поэтому не может потерять одно из своих Расстройств с помощью этого метода. Удаление очков Безумия должно быть надлежащим образом отыграно на него должны быть затрачены время и усилия (например, получение долгосрочной медицинской помощи, чтение молитв, соблюдение поста, попытка покаяния, восстановление сил в спокойной и приятной обстановке и т.д.).

Лечение безумия

Безумие необычно для Старого Света. Больных, как правило, запирают в сумасшедшем доме, и они обречены на безрадостную жизнь среди лишений и жестокости. Есть несколько методов, которые могут помочь сумасшедшим, хотя ни один из них не является распространенным. Из них лишь магия может вылечить безумие, заключающееся в одержимости демоном.

Наркотики

Травяные и химические смеси не могут избавить от безумия. В лучшем случае они могут подавить безумие на короткое время. Наркотики, влияют, по меньшей мере, на разум. Каждая из настоек должна быть специально создана для больного, для того чтобы надлежащим образом противодействовать безумию. Изготовление лекарства требует проверки навыка Ремесло (Алхимия), которая занимает 1к10 часов, а также ингридиентов для создания наркотика, что потребует проверки Снабжения (-20). При успешной проверке (-30) Ремесла (Алхимик) препарат работает и может подавить безумие персонажа на одну неделю. Если проверка провалена, то настойка не эффективна и потенциально опасна. Мастер должен обратиться к Таблице 9-4: Любительская Медицина для того чтобы узнать какой эффект препарат оказывает при употреблении. Производитель препарата всегда считает, что он всё сделал правильно, даже если эта таблица говорит об обратном.

Магия

Есть несколько заклинаний, которые могут помочь при сумасшествии. Основная трудность в магическом лечении это не побочные эффекты, а поиск знающих заклинателей. Лишь горстка священников и колдунов достаточно опытна для того чтобы использовать магию, подобную этой. Найти их и убедить помочь будет приключением само по себе.

Хирургия

Первая операция. Она является грубым экспериментальным процессом, который довольно опасен для пациента. Для того чтобы хотя бы попытаться провести её, врач должен иметь навык Медицины и талант Превосходный Врачеватель. Этот процесс занимает 1к10 часов, в конце которых необходимо провести проверку навыка Медицины. Сложность проверки бывает сложной, трудной и очень трудной, в зависимости от того, какой цели хирург пытается добиться. На самом деле лечение безумия это очень тяжелый процесс. Таблица 9-2: Лечение Безумия соотносит сложность проверки и то, что может быть достигнуто успешной проверкой лечения ран. Все операции такого типа снижают здоровье пациента до 0 (они воздействуют на мозг, в конце концов!). Нормальное восстановление может начаться только после завершения операции. Если проверка провалена, внезависимости от сложности, Мастер должен обратиться к таблице 9-3: Неудачное Лечение для того чтобы выяснить, что же случилось.

Таблица 8–14: Лечение Безумия

Сложность	Эффект при Успехе
-10	Пациент теряет 1 очко Безумия
-20	Пациент теряет 1к10 очков Безумия
-30	Пациент исцеляется от 1 Расстройства

Пример

Доктор Николас хочет вылечить пациента, который находится на грани сумасшествия (он имеет 7 очков Безумия). Он предполагает, что необходимо провести проверку (-20) Медицины. В случае успеха, его пациент потеряет 1к10 очков Безумия и, как он надеется, возвратится к нормальной жизни. К сожалению, доктор Николас терпит неудачу в своей проверке навыка и поэтому он обращается к таблице 9-3: Неудачное Лечение. Он выбрасывает 25, так что его операции оборачивается для пациента получением еще 1к10 очков Безумия. Это может быть достаточно, чтобы вытолкнуть пациента за грань и свести с ума. Доктор Николас решает уехать из города до того как его неудача становится очевидной всем…

Только Безумец Сможет Быть Счастлив…

Чем более безумным персонаж становится, тем менее ужасными кажутся окружающие его вещи. В конце концов, что ужасного в кровавом убийстве, если персонаж видит куда более жуткие картины, когда закрывает глаза? Если число десятков очков Безумия персонажа вдвое (или более) больше, чем уровень Страха существа (смотрите страницу 136), персонаж не будет считать это существо опасным и ему не требуется совершать проверку Страха.

Таблица 8–15: Неудачное Лечение

Бросок d100	Результат
01-20 Хирургический триумф:	В то время как операция оказалась неудачной, она не навредила пациенту.
21-40 Больно не Будет:	Пациент получил 1к10 очков Безумия
41-60 Уп-с:	Несчастный больной теряет 1к10 Интеллекта навсегда.
61-80 Я Ненавижу, Когда Они Дергаются:	Пациент должен пройти проверку Стойкости или умереть под ножом. Даже если он выживет, он теряет 1к10 Интеллекта навсегда и получает 1к10 очков Безумия.
81-100 Зажим!:	Пациент умирает на операционном столе от тяжелых ран и кровопотери.

Таблица 8–16: Любительская Медицина

Бросок d100	Результат
01-20 Надежное Средство:	Препарат бездейственный и аптекарь знает это.
21-40 Бодрит и Освежает:	Препарат бесполезен, но считается крепким алкогольным напитком.
41-60 Может Вызывать Сонливость:	Препарат, при употреблении, усыпляет на 1к10 часов.
61-80 Ртутная Настойка:	Препарат, при употреблении, дает 1 очко Безумия.
81-100 Слабительное:	Лекарство ядовито, при употреблении необходимо пройти поверку на Стойкость или потерять 1к10 здоровья, независимо от бонуса Стойкости.

Скверна

Развращающая скверна Хаоса всегда присутствует в мире, и даже персонажи не обладают иммунитетом к его коварным прикосновениям. Столкновения с Демонами, темные ритуалы, и даже знание о том, что такие вещи возможны - это пути к осквернению. Закрученная буря магических потоков, которая разрывает ткань реального пространства - куда более смертоносна, чем любая радиация. Она может мгновенно уничтожить человека, или сделать еще хуже: сотворить отвратительные преобразования с телом и разумом. Для большинства скверна является приговором, который следует избегать любой ценой, но иные при вступлении на проклятый путь, будет стремиться впустить в себя тьму.

Очки Скверны

Очки Скверны работают так же, как и очки Безумия, за исключением того, что они могут быть получены воздействия магии, темных ритуалов, проклятых артефактов, а также демонического влияния. Чем больше очков Скверны персонаж получил, тем более осквернённым он становится; это отражено в правилах риском развития Пагубы и Мутаций в таблице 8-14: Шкала Скверны (страница 290).

Угрозы Праведности

Точное количество очков Скверны, полученных за конкретное событие, откровение или сцену определяется Мастером. Следующие примеры могут выступать в качестве руководства:

Магический Шок: Если персонаж получает очки Безумия в результате провала проверки Страха с вызванной магической сущностью, он получает очки Скверны, равные степени Страха этого существа. Страх (2), например, будет означать, что персонаж получает 2 очка Скверны.

Прорыв Завесы: Персонажи, которые оказались посреди вторжения сил Хаоса получают очки Скверны в зависимости от ситуации. Масштаб вторжения влияет на то, сколько очков Скверны получат персонажи (1d5 для незначительного вторжения, или 1d10 и больше для большего разрыва в реальности).

Колдовство: Колдовские практики, лицезрение темных ритуалов или вызов даже наименее слабых Демонов - это все причины получения Скверны. Незначительные колдовские ритуалы наносят 1d5 очков Скверны, а более крупные ритуалы могут нанести 1d10 или даже больше.

Богохульственные Знания: Знание само по себе может привести к проклятию. Изучение некоторых нечистых фолиантов, проклятых текстов или древних картин может навлеч на персонажа очки Скверны, даже если он не понимает нечестивые слова или изображения.

Темные Дела: Злые поступки, совершаемые в целях содействия распространения пагубе, в погоне за запрещенными знаниями, или в попытках помочь Демону, всегда вызывают очки Скверны (1d5 или 1d10 очков Скверны, в зависимости от действий или участвующих Демонов).

Проклятые Реликвии: Устройства Хаоса и амулеты привлекают интерес своими ужасными способностями. Владение инкрустированным рунами оружием или ношение пропитанной кровью брони, которую использовали слуги Хаоса , может привести к Скверне. Незначительные случаи нанесут 1d5 очков Скверны, в то время как длительное использование может нанести 1d10 или больше.

Мерзкие Убеждения: Многие Демоны и лидеры культов являются мастерами искушений и посева семен сомнений в верном сердце. Их слова и аргументы могут привнести скверну там, где силовые методы терпят неудачу. Проведение длительной беседы с таким существом, или провал Встречной проверки Социальных навыков против него может нанести 1d5 или больше очков Скверны персонажу, в зависимости от решений Мастера.

Таблица 8–17: Шкала Скверны

Очки Скверны	Уровень Скверны	Проверка Пагубы	Мутация
01-30	Запятнанный	+0	-
31-60	Осквернённый	-10	1ая проверка
61-90	Прокаженный	-20	2ая проверка
91-99	Нечестивый	-30	3я проверка
100+	Проклятый — Персонаж удаляется из игры. *Только смерть может спасти его душу.*		

Проверка Пагубы

За каждые 10 очков Скверны, которые получил персонаж, ему необходимо совершить проверку Воли, чтобы узнать, не нанесла ли скверна вреда его телу или душе. Этот бросок модифицируется, в зависимости от количества очков Скверны, как указано в Таблице 8-14: Шкала Скверны. Если проверка провалена, Скверна в душе персонажа принимает форму. Эти метафизические и психосоматические раны называются Пагубой и определяются случайно по Таблице 8-15: Пагубы. Если игрок выбрасывает результат, который он ранее уже получил во время прошлых проверок, он должен перебросить куб, пока он не получит новый результат.

Таблица 8–18: Пагубы

Бросок d100	Эффект
01-10	**Паралич:** Персонаж страдает от частых сокращений мышц, тремора и дрожи, не имеющих медицинской причины. Уменьшите его Ловкость на 1d10.
11-15	**Черное Сердце:** Персонаж становится более жестоким, черствым и мстительным. Уменьшите его Харизму на 1d10.
16-20	**Насмешка Судьбы:** Кажется, судьба издевается над персонажем в самый ответственный момент. Всякий раз, когда он персонаж использует Очко Судьбы, бросьте 1d10. При результате 7-10, очко Судьбы тратится, но не имеет никакого эффекта.
21-25	**Кожные Заболевания:** Персонаж страдает от фурункулов, струпьев, гнойных язв и других отвратительные заболеваний по всему его телу. Он страдает от штрафа -20 ко всем проверкам Харизмы.
26-30	**Ночные Глаза:** Свет причиняет боль персонажу, оставляя яркие вспышки на его душе. Если он не прикрывает глаза от яркого света, он получает штраф -10 штраф ко всем проверкам.
31-33	**Нездоровая Психика:** Персонажу сложнее сконцентрироваться, так как его разум заплоняют темные мысли и позывы к жестокости и пыткам. Уменьшите его Интеллект на 1d10.
34-45	**Отмеченный:** Персонаж получает незначительные физические уродства или небольшую мутацию. Их легко спрятать, но при обнаружении любой пожелает поскорее придать мутанта пламени.
46-50	**Темная Одержимость:** Функционирует подобно Расстройству Одержимость на странице 288, но в данном случае персонаж будет одержим чем-то жутким или пагубным (например, сбор костей пальцев в качестве трофяи, ритуальное шрамирование, вскрытие живого животного без какой-либо цели и т.д.).
51-55	**Тошнота:** Персонажа тошнит из-за звука, вида или запахах чего-то безобидного (например, молитвенников и священных предметов, наготы, человеческого смеха, свежих продуктов и т.д.). Когда он сталкивается с объектом своего отвращения, он должен сделать проверку Стойкости или получить штраф -10 ко всем проверкам до тех пор, пока он остается рядом с объектом.
56-60	**Пуская Оболочка:** Персонаж становится бледен, подобно мертвецу, а его мышцы истощаются. Уменьшите его Силу на 1d10.
61-63	**Ночные Кошмары:** Персонаж страдает от видений демонического мира или демонов во сне. Пагуба имеет аналогичный эффект с Расстройством Ужасающие Кошмары на странице 289.
64-70	**Плохое Здоровье:** Персонаж постоянно страдает от мелких болезней и фантомных болей, а его раны никогда заживают полностью. Уменьшите Стойкость персонажа на 1d10.
71-75	**Недоверчивость:** Персонаж не может скрыть недоверие и антипатию к окружающим. Он получает штраф -10 к проверкам Харизмы при общении с незнакомыми людьми.
76-80	**Затухающее Зрение:** Мир, кажется, темнеет, тускнеет, и гниет, если персонаж смотрит на что-либо слишком долго. Уменьшите Восприятие персонажа на 1d10.
81-83	**Пепельное Вкус:** Продукты питания и напитки имеют вкус пепла и плохо насыщают персонажа, а также он с трудом переваривает пищу. Восстановление уровня Усталости занимает в два раза больше времени, чем обычно (страница 233).
84-90	**Кровожадность:** Убийственная ярость никогда не покидает надолго разум персонажа. Получив урон (после вычитания Доспеха и бонуса Стойкости) в бою, он должен преуспеть в проверке Воли, чтобы позволить своим врагам сбежать и быть захваченными живьем, а не убивать их сразу, даже если изначально планировалось иное.
91-93	**Провалы в Памяти:** Персонаж страдает от необъяснимых провалов в памяти. Когда они происходят, и что происходит во время них зависит от Мастера, который должен сообщить игроку детали того, что он вспоминает (если вспоминает) при пробуждении.
94-100	**Странная Зависимость:** Персонаж близкую к неконтролируемой тягу к какому-то странному и необычному веществу (например, лепесткам розы, свежей крови, слез вдов и т.д.). Она действует подобно Малому Расстройству Мания (страница 288), но достаточно причудлива, чтобы вызвать серьезное подозрение при обнаружении.

Мутация

Общее количество очков Скверны персонажа также используется для определения ужасных последствий влияния Хаоса на его тело. В зависимости от воздействий Скверны, его плоть может взбунтоваться, скручиваясь по воле Темных Богов. Такова коварная природа Хаоса, он постоянно охотятся за слабостями ума и тела, проверяя защиту персонажа, пока не сможет найти путь в его душу. За каждые 30 очков Скверны, которые получил персонаж, он должен сделать проверку двух характеристик по его выбору. Он не может проверить одни и тех же характеристики два раза для сопротивления мутации, и должен сделать отметку о его характеристиках, которые он уже использовал, чтобы противостоять мутации.

Провал в любой проверке означает, что он получает мутацию. Несчастный персонаж должен совершить бросок 1d100, чтобы получить случайную мутацию из таблицы 8-16: Мутации на странице 292. Если выпала мутация, которой он уже обладает, он должен совершить еще один бросок, пока не получит новую.

Обратите внимание, что Мастер может в качестве альтернативы выбрать определенные мутации и пагубы, чтобы отразить уникальные демонические силы или влияние проклятых артефактов. Кроме того, он может решить просто выдать Черты, полученные в результате мутации, особенно Амфибия, Слепой, Копатель, Темное Зрение, Страх, Многорукий, Естественная Защита, Естественное Оружие, Четвероногий, Регенерация, Размер (увеличить или уменьшить), Звуковое Восприятие или Ядовитый.

Снятие Скверны

Прикосновение Разрушительных Сил представляет собой постоянную порчу в душе, и, как правило, её невозможно удалить. Именно это постоянство и делает Хаос таким серьезным противником, и если он появится в ком-то, он вырастет и загноится подобно испорченной ране. Вполне возможно (в очень редких ситуациях), что последствия Скверны будут уменьшены. Это всегда редкость, и может произойти не более одного раза в кампании. Он может представлять собой посещение живой святой после того, как ее святыня была успешно очищена от гнусных сектантов, стремящихся выполнить ритуал осквернения, получение благословения от Верховного Жреца за возврат святой реликвии, которую использовали тысячелетия назад для изгнания Великого Демона, или некоторые столь же великие и редкие события. Подобный подвиг сможет уменьшить Скверну на малую величину, как правило, не более 1 или 2 очков, хотя Мастер может изменить эту величину в зависимости от характера подвига.

Отыгрыш Скверны

Обретение Скверны всегда должно быть важным событием для персонажа. В то время как Безумие представляет собой ужасы, которые не в состоянии выдержать разум, Скверна заставляет его душу медленно пропитываться Хаосом - именно той силой, с которой и борется персонаж. Для того, кто знает скрытые, ужасные тайны о том, что представляет собой Хаос, нет ничего более отвратительного, чем возможность чувствовать разрушение его души и ожидать свое страшное будущее. Таким образом, отыгрыш получения Скверны должен быть важной частью игры.

Мутации и пагубы являются проявлениями Скверны; даже когда они не видны или даже не имеют физического проявления, персонаж всегда ощущает, как его душа страдает. Игрок не должен ждать получения мутаций или пагуб, чтобы искать способы отыгрыша даже незначительного количества Скверны. Это может проявлятся как опасение относительно ситуаций или объектов, связанных с получением им ранее очков Скверны. Персонаж может становиться все более параноидальным или подозрительным или, возможно, даже бессознательно искать другие возможности для получения дальнейшей Скверны, в то время как его душа медленно скользит в черноту. Работая с Мастером, игрок может использовать это, чтобы развивать личность своего героя и его судьбу, чтобы наилучшим образом отразить ужасы приключения.

Таблица 8–19: Мутации

Бросок	Эффект
01-06	**Звериная Шкура:** Кожа персонажа становится жесткой и покрывается тостым слоем чешуи или хитина, он получает черту Естественная Защита (2).
07-11	**Неестественные Руки:** Скрюченные отростки (сморщенные руки с когтями или мясистые щупальца) выходят из позвоночника или туловища этого персонажа. Он получает черту Многорукость (Бонус Скверны).
12-17	**Ослепшие Глаза:** Глаза этого персонажа перестают видеть, становясь проклятыми окнами в душу, пораженную скверной. Он получает черты Слепой и Неестественные Чувства (Бонус Скверны x 10).
18-25	**Распухший Громила:** Этот персонаж вырастает, его мышцы расширяются, а его фигура становится чрезмерно тучным или мускулистым (или, возможно, все вместе). Стойкость и Сила персонажа навсегда увеличивается на 10, а его бонус Ловкости уменьшается на 1 для расчета Скорости.
26-30	**Виденье Смерти:** Разум этого персонажа перекручивается, а его глаза показывают ему бесчисленные способы уничтожения чего- или кого-либо, если он взирает на цель несколько минут. Один раз в игровую сессию этот персонаж может увеличить урон от одной атаки, которую он нанес, на его Бонус Скверны. Если он так поступает, он получает 1 очко Скверны.
31-36	**Проклятый Металл:** Доспехи этого персонажа сливаются с его плотью и даже регенерируют. Удаление любого из этих элементов требует сложной проверки (+0) Медицины, а если она провалена, персонаж получает 1d5 Разрывающего урона по случайным образом выбранной части тела, игнорирующего Доспех. Персонаж может сделать проверку (+10) Стойкости для ремонта предметов, что слились с ним, таким же образом, как используется Ремесло для восстановления того же самого оборудования, но получает 1 очко Скверны.
37-43	**Острые Клыки:** Зубы этого персонажа не перестают расти, превращаясь в острые клыки. Этот персонаж получает безоружную атаку, которая наносит урон 1d5 + Бонус Скверны, бронебойность 2. Он навсегда уменьшает свою Харизму на 1d5.
44-49	**Дополнительные Ноги:** Этот персонаж отращивает дополнительные ноги, которые поддерживают его тело, выставляя его туловище над нижней, многоногой, частью тела. Этот персонаж приобретает черту Четвероногий с количеством дополнительных ног, равным половине его бонуса Скверны (с округлением вверх).
50-54	**Крылья:** Массивные пернатые или кожистые крылья вырастают от позвоночника этого персонажа, и он получает черту Летающий (Бонус Скверны x 2).
55-60	**Змеиный Хвост:** Ноги этого персонажа отсыхают, в то время как его позвоночник удлиняется в змеиный хвост, который поддерживает его тело. Он получает черту Ползающий и получает безоружную атаку, которая может нанести 1D10 Ударного урона с бронебойностью 0.
61-69	**Жгучая Кровь:** Вены этого персонажа заполнены жгучей кислой вместо крови, которая по какой-то причине не сжигает его собственную плоть. Всякий раз, когда он страдает от Кровотечения, брыжжущие жидкости наносят 1d5 + Бонус Скверны Энергитического уронас бронебойностью 0 в пределах 1d5 метров всем вокруг персонажа.
70-77	**Проклятие Колдуна:** Небольшое клеймо в виде руны появляется на теле этого персонажа, отмечая его прикосновением Хаоса. Он получает черту Чародей (или добавляет 1 к существующему магическому уровню) и свободно узнает одно любое заклинание, которое стоит 100 Опыта или меньше. Всякий раз, когда он пытается использовать это заклинание, он получает 1d5 очков Скверны.
78-84	**Костяные Клинки:** Кости этого персонажа вырастают в длинные, скрученные шипы, которые вырываются из его плоти по его желанию. Этот персонаж получает безоружную атаку, которая наносит 1d10 + Бонус Скверны Разрывающего урона с бронебойностью 0. Всякий раз, когда он использует эту атаку, он страдает от Кровотечения, если не проходит проверку (+0) Стойкости.
85-89	**Каннибал:** Кровь и мозг стал подобен вину и хлебу для этого персонажа, а обычная пища больше не насыщает голод его души. Один раз в игровую сессию он может восстановить 1d5 здоровья, поедая человеческую плоть. Каждый раз, когда он делает это, он получает 1 очко Скверны.
90-92	**Проклятая Плоть:** Вместо крови, из ран персонажа персонажа сочится рой чудовищных насекомых, червей, или мух. Всякий раз, когда он получает повреждения, этот персонаж получает черту Страх (1) на 1d5 раундов.
93-94	**Он не Умрет!:** Этого персонажа затронула сила Хаоса, изменяя его судьбу, чтобы сохранить ему жизнь даже при получении страшных ран, как будто это воля какого-то темного существа, которое находится за завесой реальности. Он больше не может сжигать очки Судьбы, чтобы выжить после смертельных ранений. Всякий раз, когда этот персонаж умирает, он вместо этого остается в живых, как будто он сжег очко Судьбы, а также получает 1d10 + 5 очков Скверны.
95-97	**Магический Взор:** Персонаж смотрит на всё сквозь призму пламени Хаоса, и каждый, кто видит его взор, проникаются отчаянием. Этот персонаж получает стрелковую атаку с дальностью 20 метров, которая наносит 1D10 + Бонус Безумия Энергитического урона со свойством Рассеивающееся. Каждый раз, когда он использует эту атаку, он получает 1d5 очков Скверны. Персонажи, пораженные этой атакой должны сделать проверку (+0) Страха (1).
98-99	**Магическая Регенерация:** Скверна сочится из плоти этого персонажа, сшивая его раны, хочет он того или нет. Всякий раз, когда этот персонаж получает урон, он должен совершить проверку (+0) Стойкости. Если ему удастся, то он получает черту Регенерация (Бонус Скверны) на 1 раунд и получает 1d5 очков Скверны.
100	**Становление Хаоса:** Этот персонаж становится Демоноподобным существом, способным формировать саму реальность по его прихоти. Он получает черты Демонической (Бонус Скверны), Страх (2), Извне и Магическая Нестабильность. Он также может использовать свою характеристику Воли вместо любой другой признака для любой проверки.

Роль Судьбы

Среди сотен тысяч жителей мира, персонажи - одни из немногих, кого избрала судьба. Будь они знатными персонами, городскими стражниками или разбойники с большой дороги, они обладают особым качеством, что выделяет их из толпы. Возможно, они благословлены богами или рождены под счастливой звездой. Персонажи избраны свыше: они выигрывают тогда, когда другие будут обречены на провал, и они выживут там, где другие находят смерть. Это роль Судьбы.

Очки Судьбы

Все персонажи начинают игру с одним или несколькими очками Судьбы, полученными во время создания персонажа. В начале каждой игровой сессии, персонаж получает полный набор очков Судьбы, в соответствии с их максимальным запасом. Во время игры он может потратить свои очки Судьбы, чтобы получить благотворное влияние, помогающее ему преуспеть там, где обычный человек бы не мог.

Запас очков Судьбы

Запас Судьбы представляет собой максимальное число очков Судьбы, которое персонаж может иметь во время игры. Запас Судьбы ограничивает число очков Судьбы, доступных персонажу, и гарантирует наличие очков Судьбы в начале каждой игровой сессии. Общее количество очков Судьбы персонажа никогда не может превышать его запас; любые очки Судьбы, полученные полученные сверх его запаса теряются. По этой причине хорошей идеей будет не слишком скупиться с очками Судьбы. К тому же, хотя, игрок, который тратит очки Судьбу слишком свободно может остаться без них в тот момент, когда он действительно будет в них нуждаться.

Увеличение Запаса

Вполне возможно (но крайне редко) запас очков Судьбы может увеличиться. Мастер может даровать увеличение запаса в качестве награды за великие достижения, чтобы отразить благосклонность судьбы, или, возможно, в знак признания самоотверженной жертвы персонажей. Мастер никогда не должен давать такое вознаграждение за пустяки; очки Судьбы являются ценным ресурсом для игроков, и большой запас Судьбы обеспечивает выживание персонажа даже тогда, когда он сталкивается со неминуемой (и, возможно, оправданной) смертью.

Использование Очков Судьбы

Очки Судьбы позволяют персонажу иметь контроль над ситуацией путем смягчения плохих результатов или превращая провала в победу. Помимо всего прочего, это позволяет игрокам больше рисковать, что делает игру быстрой и гораздо более захватывающей. Персонаж имеет ограниченный запас очков Судьбы, и когда очко Судьба используется, что число уменьшается на единицу. Использованные очки Судьба восстанавливается обратно до максимального запаса Судьбы в начале следующей игровой сессии, или, возможно, при особых обстоятельствах, в середине игровой сессии, если Мастер сочтет это целесообразным. Очко Судьбы может быть использовано в любое время, либо во время хода персонажа или в качестве реакции на действия другого персонажа.

Использование очка Судьбы - это Свободное Действие, которое позволяет персонажу игрока выбрать один из следующих вариантов:

- Перебросить проверку.
- Получить бонус +10 к проверке. Этот вариант должен быть выбран до совершения броска кубика.
- Добавить одну степень успеха к успешно пройденной проверке. Этот вариант может быть выбран только после броска кубика.
- Считать что получил 10 при броске на Инициативу.
- Немедленное восстановление 1d5 здоровья персонажа. Нельзя использовать для Критического урона.
- Немедленное прерывание Оглушения.
- Снятие всех уровней Усталости.

Сожжение Очков Судьбы

Когда персонаж оказывается перед лицом верной смерти, он может решить сжечь очко Судьбы, чтобы выжить. Чаще всего это происходит для избавления от результата получения Критического урона в бою, но также это может пригодиться, чтобы выжить при падении с большой высоты, пережить последствия болезни или яда, или даже избежать смерти при кораблекрушении. Сожжение очков Судьбы навсегда уменьшит запас очков Судьбы персонажа на 1, и он сразу потеряет лишние очки Судьбы, которые он будет иметь сверх данного запаса. Персонаж выживает не смотря ни на что, но и только. Как правило, персонаж должен быть недееспособен и выбывает из боя, так что он не может влиять на его исход, но и сам оказывается в безопасности, например, враги могут счесть его мертвым. Если получение Критического урона оказалось причиной сожжения очков Судьбы, персонаж должен пострадать от всех эффектов этого урона, за исключением непосредственно летального.

Мастер и игрок должны решить, как именно удалось персонажу пережить ранение, например, амулет, который носил персонаж на груди мог отклонить стрелу, и та прошла через его грудь, не задевая важных органов. Другие ситуации, например, нехватка кислорода во время плаванья или возможность выжить во время огненного дождя должны быть обыграны с более творческим подходом, чтобы объяснить. как персонажу удалось перенести это событие без какого-либо последствий.

Игрок может сжечь очко Судьбы независимо от количества очков Судьбы, которое имеет персонаж в настоящее время. Даже игрок, который использовал все очки Судьбы своего персонажа во время этой сессии может сжечь очко Судьбы; персонаж начнет следующую сессию уменьшенным на один запасом очков Судьбы.

Получение Очков Судьбы

Есть два основных способа, с помощью которых персонаж может вернуть себе потраченные очки Судьбы. Во-первых, в начале каждой игровой сессии все персонажи восстанавливают свои очки судьбы до их максимального порога; Другими словами, персонажи начинают каждую сессию со значением очков Судьбы, равным их запасу.

Во-вторых, Мастер может предоставить очки Судьбы во время игровых сессий в качестве награды за отличный отыгрыш или достижение главной цели в приключении. Примером может послужить хороший диалог от лица персонажа, отыгрыш игровых моментов, которые подходят персонажу, но не обязательно способствуют интересам игрока, правильно сделанный вывод на основе игровой информации, либо если персонаж рискует собой ради миссии или его товарищей. Такие бонусные очки Судьбы не гарантируются, и всегда являются скорее исключением, чем правилом. Также помните, что персонаж не может получить больше очков Судьбы, чем их максимальный запас.

Персонажи Подкрепления

Инквизиторские отряды часто могут оказаться перед лицом противника, превосходящего по всем фронтам, из-за страшной случайности или дьявольской засады. Большую часть времени персонажи вынуждены сражаться, чтобы пережить сцену или искоренить ересь. Если они подготовились и имеют определенные связи, они могли бы призвать на свою сторону помощь союзников или единомышленников (а то и просто наемников).

Система Подкреплений позволяет игрокам не только призывать могущественных персонажей для помощи их отряду в таких тяжелых условиях, но и дает возможность игроку стать одним из самых влиятельных лиц во время сессии. Подкрепления дают игрокам возможность упростить игру во время сложных сцен, а также могут внести интересный повествовательный элемент. Эти новые персонажи также предоставляют возможность отыгрывать персонажей, которые не подходят для долгосрочной кампании, но идеально подойдут в одиночных сессиях.

Важно отметить, что эти Персонажей Подкреплений следует использовать с осторожностью и они не является частью нормальной игры. Одной из главных тем игры является взваливание груза ответственности за этот мир на плечи игроков, когда их ошибки могут привести к поражению для всего человечества. Мастер должен следить, чтобы Персонажи Подкрепления не использовались в качестве костыля, если игроки проводят неудачные исследования и неэффективно сражаются со своими противниками. Такая чрезмерная зависимость может, например, обратить внимание их Инквизитора, который может уменьшить их Влияние или выразить свое неудовольствие в их службе через другие, более болезненным, процедуры.

Влияние и Персонажи Подкрепления

Каждый Персонаж Подкрепления имеет Минимальное Влияние и Цену Влияния. Первое значение указывает на минимальное Влияние, которым должен обладать персонаж, чтобы получить возможность призвать на помощь Персонажа Подкрепления; последнее указывает на величину Влияния, которое персонаж тратит, чтобы это сделать. Другие члены группы также могут потратить Влияние для оплаты этой стоимости, как указано ан странице 295. Когда персонаж призывает Персонажа Подкрепления, он навсегда уменьшает своё значение Влияния на количество, указанное в Цене Влияния Персонажа Подкрепления. Кроме того, Мастер может повышать или понижать Цену Влияния по своему усмотрению, основываясь на других факторах, как указано ниже.

Персонажи Подкрепления - это впечатляющие и мощные существа, которые быстро привлекут внимание к отряду, и поэтому вызов одного из них снижает Незаметность группы на величину, равную Цене Влияния этого персонажа. Обратите внимание, что Персонаж Подкрепления - это просто единственный персонаж, который по разным причинам может быть призван на помощь. Каждый действует на свой собственный манер, подходящий к ситуации, возможно, даже действуя без официального разрешения со стороны своих товарищей или начальников. Такова природа многих видов и степеней дружбы, долга и других связей, которые связывают людей вместе.

Создание Персонажей Подкрепления

Несмотря на возможность призывать Персонажей Подкрепления, самым важным фактором использования данной возможности является согласие всех игроков и Мастера. Это не просто использование Влияния, но и предыстория Персонажа Подкреплений, его мотивация, а также другие детали характера, которые обеспечивают участие Персонажа в кампании и его помощи группе.

Игроки могут также создавать своих собственных Персонажей Подкрепления, в том числе довольно влиятельных, например, Верховный Маршал Армии или Главный Инженер Гильдии. Они создаются так же, как обычные персонажи игроков, но с дополнительным опытом, который используется для повышения ранга Персонажа Подкрепления. При этом максимального ограничения, сколько дополнительного опыта получит персонаж, нет. В дополнение к обычной начальной экипировке, каждый такой персонаж получает предметы в количестве, равном удвоенному бонусу их Влияния. Минимальное Влияние для таких персонажей, равно Влияние Персонажа Подкрепления или количеству дополнительных очков Опыта, использованных при его создании, деленному на 100, в зависимости от того, что больше. Цена Влияния этого персонажа равна удвоенному бонусу Влияния или количеству использованного при создании дополнительного Опыта, деленного на 1000, в зависимости от того, какое значение больше. Это только рекомендации, и Мастер принимает окончательное решение относительно величины этих значений. Игроки должны придумать подходящую предысторию, имя и другие детали, чтобы полностью оживить этого нового персонажа.

Игроки могут создать кого угодно, от ренегатов-нелюдей, помогающих игрокам из-за своих собственных предпочтений и приследуя свои цели, до раскаявшихся еретиков, которые хотят заслужить прощение за свою оккультную деятельность. Новые Персонажи Подкреплений даже могут быть группами или отрядами, а не только являться единственным персонажем. Офицер армии вполне сможет взять с собой целый отряд для оказания поддержки, а большая взятка сможет заполучить не только Главу Гильдии, но и пару кораблей. Подобные Подкрепления следует использовать очень экономно, возможно, только против величайших угроз, требующих чрезвычайных ресурсов.

Работа Персонажа Подкрепления в Группе

Так же, как персонажи игроков и важные НИП, Персонажи Подкрепления являются уникальными творениями, которым игроки должны вдохнуть жизнь.

Это означает, что каждый из них должен быть поименован, иметь предисторию и другие детали, помогающие придать ему запоминающийся характер, достойный великих деяний, которые должны быть в центре каждого приключения. Это усилие должно быть совместным между игроками и Мастером, чтобы создать достойное дополнение к сюжету и истории в целом. Вся информация, относящаяся к новому персонажу должна органично вписываться в реалии мира и сюжет, а также персонаж должен иметь причины и мотивацию помогать игрокам. Персонажем Подкрепления может также оказаться НИП, которого персонажи встречали ранее, возможно, он задолжал персонажам игроков некую услугу или считает, что они достойны его внимания. По сути, игроки создают еще одного члена отряд таким же образом, как они создавали своих персонажей для инквизиции.

Использование Подкреплений в Игре

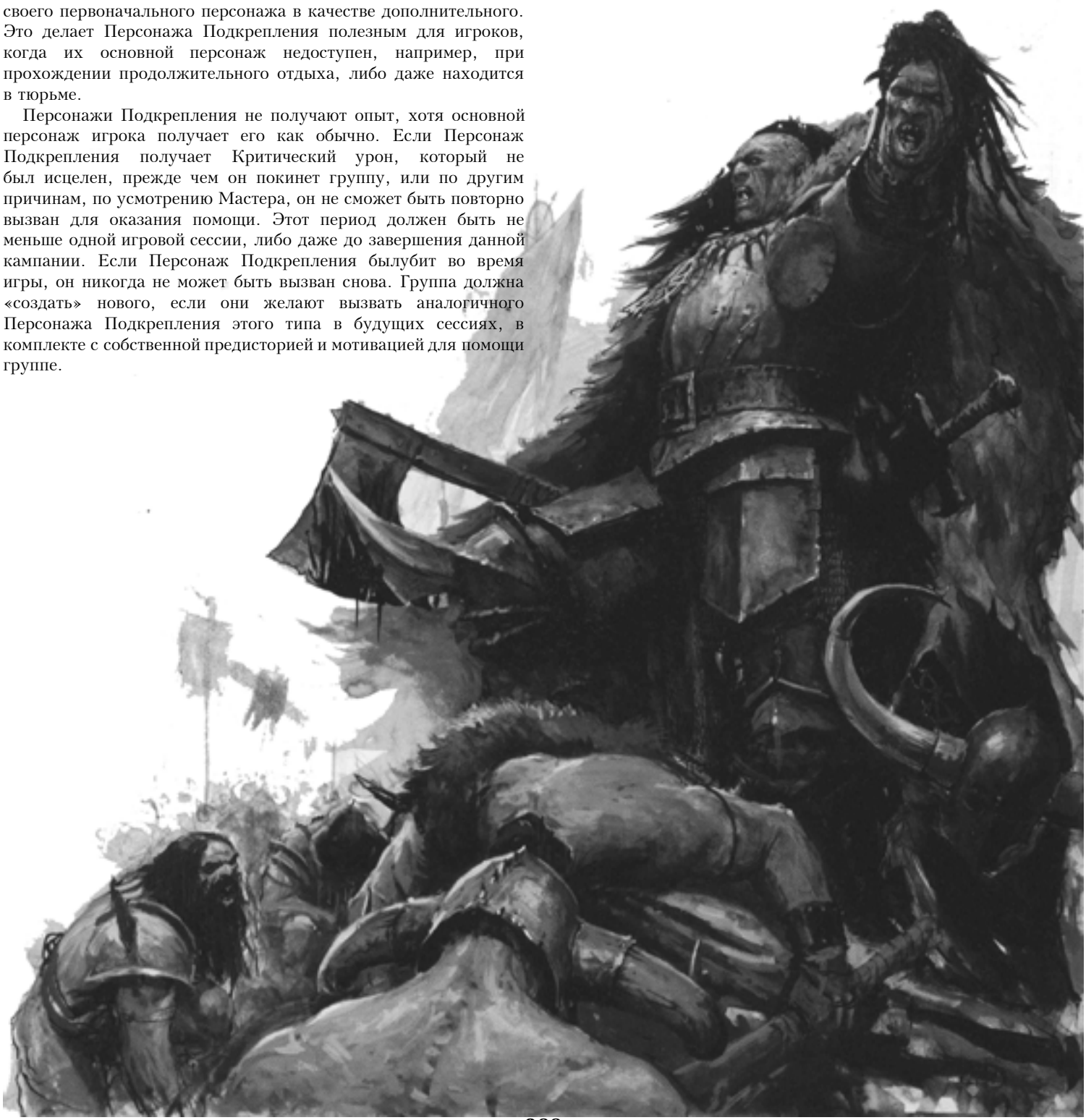
Прибытие Персонажа Подкрепления должно быть ключевым событием в текущем приключения, и требуют согласия всей группы. Если ситуация требует призыва помощи, то между игровыми сессиями или при повествовательном времени один из персонажей может запросить поддержку. Этот игрок должен иметь значение Влияния, равное или выше, чем Минимальное Влияние Персонажа Поддержки. После этого игрок тратит Влияние, равное Цене Влияния Персонажа Подкрепления; на это значение навсегда уменьшается Влияние персонажа игрока. Другие члены группы могут внести свой вклад Влияния для вызова Подкрепления, но не более половины Цены Влияния (округление вверх). Например, если Персонаж Подкрепления имеет Цену Влияния 9, остальные члены группы могут потратить до 5 Влияния, а вызывающий игрок потратит только 4. Обратите внимание, что каждый персонаж, который вносит свой вклад таким образом, уменьшает его Влияние на величину, которую он предоставил.

Игроки также должны представить повествовательное обоснование и способ прибытия Персонажа Подкрепления, а

также время и место. Также стоит указать продолжительность помощи во времени (например, пока не будет побежден определенный враг, до конца сессии, либо для достижения какой-либо иной цели, согласованной с Мастером). Затем Мастер использует все это в определении конечной Цены Влияния. Например, если обоснование является расплывчатым, плохо описано или не согласуется с мотивацией и интересами Персонажа Подкрепления, Мастер может повысить Цену. Точно так же, если потребовалось оказание помощи в срок, больше оговоренного, Цена должна быть увеличена. Мастер может также усилить Цену Влияния в ситуациях, когда Персонажу Подкрепления будет невыгодно или неудобно оказывать персонажам игрока свою помощь.

В то время как Персонаж Подкрепления находится в игре, вызывающий игрок использует Персонажа Подкрепления в качестве своего основного персонажа, а также контролирует своего первоначального персонажа в качестве дополнительного. Это делает Персонажа Подкрепления полезным для игроков, когда их основной персонаж недоступен, например, при прохождении продолжительного отдыха, либо даже находится в тюрьме.

Персонажи Подкрепления не получают опыт, хотя основной персонаж игрока получает его как обычно. Если Персонаж Подкрепления получает Критический урон, который не был исцелен, прежде чем он покинет группу, или по другим причинам, по усмотрению Мастера, он не сможет быть повторно вызван для оказания помощи. Этот период должен быть не меньше одной игровой сессии, либо даже до завершения данной кампании. Если Персонаж Подкрепления былубит во время игры, он никогда не может быть вызван снова. Группа должна «создать» нового, если они желают вызвать аналогичного Персонажа Подкрепления этого типа в будущих сессиях, в комплекте с собственной предисторией и мотивацией для помощи группе.



Глава 9: Мастер

Остановитесь!

Всё, находящееся далее в книге только для глаз Мастера.

Игрокам не следует изучать информацию ниже, ибо она содержит секреты, о которым им не следует знать.

В каждой игре один из игроков должен будет взять на себя обязанности Мастера. Его задачей станет оживление игровой вселенной при помощи неигровых персонажей и событий, происходящих в мире. В этой главе персонажи могут найти детальную информацию о проведении игр, а также нескоторые инструменты и советы, которые помогут быть Мастером.

Как быть Мастером

Мастер - это рассказчик, судья и актер. В его обязанности входит создание и поддержание жизни мира в игре. Он должен создавать и отыгрывать всех НИП, населяющих этот мир, и работать с игроками, чтобы внести события в игровое повествование. Это предполагает как подготовку материалов перед игрой, так и работу в рамках данной игровой сессии с целью её развития, а также необходимость реагирования на любые изменения, которые зависят от решений игроков.

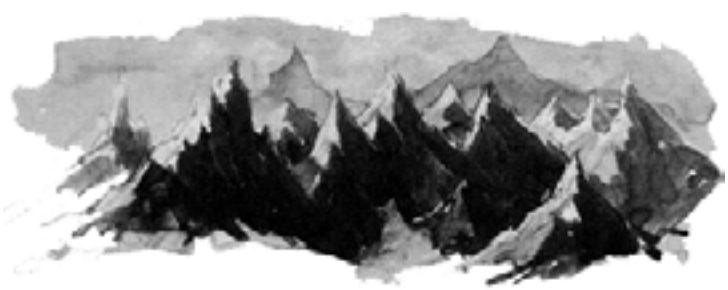
У Мастера есть большой творческий контроль и свобода действий, но ролевая игра - это совместные усилия. В то время как Мастер может создавать персонажей, или устанавливать сцены в стиле кинорежиссера, он должен также работать со своими игроками, чтобы создать вещи, приятные для всей группы. Таким образом, Мастер может также участвовать в качестве посредника, работая над тем, чтобы каждый получил возможность участвовать и получать удовольствие, в то же время разрешая любые конфликты по поводу интерпретации правил. Хороший Мастер гарантирует, что его игра проходит гладко, и что все игроки в нее погружены и получают от этого удовольствие.

Группа

Любая игра создается ее участниками. И Мастер, и игроки неизбежно вносят свою лепту в события. Чтобы убедиться, что результат максимально интересен для всех участников, лучше всего задуматься о динамике группы и о том, как наилучшим образом учесть интересы всех участников.

Выбор Мастера

Первое, что нужно сделать группе для начала игры - это выбрать Мастера. Это очень большая ответственность и она связана с большим количеством работы, но она также может быть очень полезной. Очевидно, что должность Мастера лучше всего передать кому-то, кто заинтересован в этом, но также важно выбрать Мастером того, кто обладает хорошим знанием правил и пониманием сеттинга и мира. Также данная книга правил должна находиться у него, для того чтобы консультироваться с правилами во время игры.



Стили Игры

В дополнение к выбору Мастера, может быть полезно обсудить, что каждый из игроков ожидает увидеть в игре. Существует широкий спектр тем и событий, которые могут быть рассмотрены в ходе игры, но маловероятно, что группа сможет охватить все из них. Некоторые игроки могут предпочесть сосредоточиться на социальной интриге в высших слоях общества, в то время как другой может захотеть пройтись по сброду пылающим оружием. Ниже вы найдете сведения о некоторых наиболее распространенных подходах к играм.

Игры, основанные на Персонажах

Многие игроки хотят видеть своих героев в центре игры. Они могут придумывать НИП, которых знает их персонаж, или обязательства и ситуации, которые их персонаж считает неразрешенными. Мастер может внести эти идеи в свой сюжет, чтобы сделать приключение более захватывающими. Возможно, персонаж в долгу перед контрабандистом и должен совершить диверсию у его конкурента. Такие личные задачи могут иметь большое значение для погружения игрока в игру, но Мастер должен быть осторожен, чтобы не уделять слишком много внимания одному персонажу в ущерб другим.

Некоторым Мастерам лучше всего чередовать фокус, давая каждому игроку возможность оказаться в центре внимания, в то время как другие находят способы связать несколько таких элементов вместе. Мастер, который хорошо знает своих игроков и их персонажей, может проработать с игроком внедрение новых элементов; Они могут добавить личный интерес к сюжету, например, незнакомец, утверждающий, что он является давно потерянным родственником, или темный секрет из прошлого персонажа.

Игры, основанные на Сражениях

Некоторые игроки испытывают острые ощущения, когда сражаются с сильными противниками в смертельной схватке и побеждают врага самым жестоким способом. Мастер, стремящийся учесть это желание, должен включать в свои планы таких противников и разрабатывать новые тактические задачи в боях. Персонажу, который овладеет ближним боем, могут бросить вызов неуловимые и подвижные враги, в то время как стрелка могут интересовать враги, которые эффективно используют укрытия. Если этот тип не подходит ко всей группе, Мастер должен быть уверен в том, что сильные враги не уничтожат менее подготовленных к бою персонажей по пути к сильнейшему бойцу отряда, а также ему необходимо уравновесить баланс боевых и повествовательных сцен.

Игры, основанные на Расследовании

Некоторые игроки наслаждаются трепетом разгадывания загадок, раскрытия тайн и секретов. К счастью, это стиль, под который очень легко подстраиваются данные правила. Многие враги, с которыми встречаются персонажи, предпочитают окутывать себя и свои махинации таинственностью, и поэтому можно легко подготовить хитрый сюжет из существующих угроз. Мастер должен проявлять особую осторожность, не раскрыть все тайны игрокам, которые хорошо знакомы со вселенной, чтобы не сделать сюжет слишком очевидным. С другой стороны, не каждому нравятся загадки или расследования, поэтому Мастер должен убедиться в том, что всегда есть интересные для каждого сцены, чтобы не допустить разочарования других игроков.

Игры, основанные на Интригах

Не всегда необходимо предоставлять игрокам очевидную угрозу в лице работорговцев или культистов, которых можно ликвидировать грубой силой. Иногда лучшим противником является тот, с которым невозможно встретиться лицом к лицу, чтобы игроки вынуждены были сравниться с соперниками более изысканными способами. В рамках слабого баланса политики, даже верные союзники не могут быть в отрытую привлечены к помощи. Некоторые игроки преуспевают в такого рода проблемах, предпочитая придумывать выход из сложившейся ситуации. Их врагом может быть влиятельный бюрократ, высокородный дворянин или наглый демагог, подобные враги могут быть побеждены только с помощью хитрых уловок или убедительной речи. Могущественные фигуры, такие как князья, также могут оказаться хорошей социальной проблемой, поскольку их влияние достаточно велико, чтобы затруднить прямое столкновение. Однако важно убедиться, что такие вызовы привлекают не только самого разговорчивого игрока, но и всех остальных.

Роль Мастера

Основная функция работы Мастера заключается в создании приключения, в котором участвуют игроки. Все в ней, за исключением персонажей игроков, находится под контролем Мастера. Ему нужно сообщать информацию о местах и персонажах, подготавливать сцены для участия в них персонажей игроков, а также продвигать сюжет вперед при помощи новых сцен и конфликтов. Когда персонаж игрока сталкиваются с другими персонажами, Мастер берет на себя их отыгрыш.

В ходе игры Мастер должен попытаться связать прошедшие и будущие сценарии вместе, чтобы создать ощущение непрерывности и правдоподобия. Такое расширенное приклчюение, обычно называемое кампанией, может позволить игрокам почувствовать, что они участвуют в живом мире, который реагирует на их действия и влияние.

Основы

Учитывая важность роли Мастера, очень важно, чтобы он соответственно подготовился к игре. Перед тем, как принять роль, а также до начала каждой сессии, Мастер должен убедиться, что он учитывает эти важные элементы работы.

Знание Правил

Мастер должен стараться как можно лучше ознакомиться со всеми правилами для ситуаций, которые могут возникнуть в игре. В идеале он должен знать правила так же или лучше, чем любой из игроков. Если во время игры возникают конфликты относительно интерпретации правила, Мастер всегда должен быть готов сделать обоснованное решение, которое вернет игру в нужное русло. Некоторые Мастера могут полагаться на опытного игрока, чтобы помочь ему в выполнении этой задачи, но это иногда может вызывать опасения в отношении предубеждений в их решениях.

Знание Сюжета

В игре персонажи - это агенты на службе Инквизиции, которые должны защищать человечество от разнообразных угроз. Тем не менее, это может быть трудно обыграть это без определенного сюжета или врагов. Мастер должен предоставить необходимую информацию и противников для управления сюжетом игры. Он должен развить как общие темы сюжета, так и его конкретные моменты, определить персонажей, которые будут антагонистами, союзниками и просто прохожими, возможности их противников и принципы, которые те будут использовать. Это инструменты, с помощью которых он изображает окружающий мир и события, происходящие в нем. Поскольку повествование в ролевой игре - это групповое действо, Мастер должен всегда оставлять место для действий персонажей игроков, которые внесут свою лепту в развитие сюжета. Это означает, что слишком много деталей или чрезмерная зависимость от конкретного элемента может вызвать проблемы, если персонажи игроков упустят важную деталь из виду или проигнорируют её. Мастер должен подготовить все материалы и описания таким образом, чтобы любые конкретные детали, такие как зацепки или НИП, могли использоваться гибко, в зависимости от того, как складывается сюжет.

Подготовка

Во многих группах Мастер отвечает за то, чтобы игра проходила гладко и в других отношениях, обеспечивая бумагу для заметок, карандаши, кости или любые другие полезные игровые инструменты. Некоторые Мастера могут также предпочесть хранить любые материалы, например, листы персонажей, между игровыми сессиями. Отслеживание подобных деталей помогает освободить внимание для более важной задачи: продвижения игры. Список основных инструментов и принадлежностей приведен на странице 13.

Задачи Мастера

В дополнение к общему пониманию обязанностей Мастера, он должен пройтись через определенные ситуации и системы в правилах, чтобы быть уверенным, что он имеет полное представление о том, как начать игру. Мастер должен быть готов ко всему: от оказания помощи в создании персонажа до перехода отряда от скрытного расследования в его боевой развязке.

Подготовка к Игре

Большая часть работы Мастера осуществляется за пределами реальных игровых сессий. Несмотря на то, что опытный Мастер часто может импровизировать, большинство Мастеров предпочитают иметь по крайней мере заранее подготовленный материал. Это облегчает сосредоточение внимания на вопросах, стоящих перед вами во время сеанса, вместо того, чтобы разделять внимание между текущими событиями и тем, что должно произойти дальше. Это особенно актуально в начале кампании, прежде чем у игроков появится возможность развивать собственное направление в управлении событиями.

Помощь в Создании Персонажей

Создание персонажей игроков в первую очередь зависит от интересов игроков, которые ими будут пользоваться. Некоторые игроки могут даже обижаться на Мастера, «вмешивающегося» в дела противоположной стороны стола. Однако это не означает, что Мастер не может или даже не должен предлагать помощь, когда она необходима. Мастер может помочь игрокам несколькими способами, не ставя под угрозу их контроль над процессом создания персонажа.

Один из простейших способов сделать это - направлять игроков по правилам. Для группы, играющей в первый раз, это может быть особенно важно, так как у игроков, возможно, не было шанса рассмотреть правила вообще. Точно так же, если Мастер более осведомлен о сеттинге, чем его игроки, он может помочь объяснить детали мира, в которой обитают персонажи. Мастер также может связать персонажей игроков вместе как более сплоченную группу, инициировав дискуссии о возможных ранее существовавших связях между персонажами или отметив возможные приключения во время создания персонажа.

Предсессионная Подготовка

Подготовка не прекращается и после начала кампании. Полезно уделять время перед каждой новой сессией обзору прошлых событий, пересматривать планы и создавать новые идеи. Не существует руководства относительно того, сколько времени нужно тратить на эту работу, поэтому лучше начать с малого и добавлять детали до тех пор, пока они остаются

интересными и полезными.

Игроки часто идут не туда, куда расчитывал Мастер, или проводят расследование в неожиданных направлениях, поэтому необходима некоторая подготовка для освещения этих случаев. У Мастера должны быть новые НИП и локации наготове, чтобы он мог использовать их для решения подобных проблем. Часто просто список имен может помочь Мастеру в заселении местности по мере того, как персонажи по ней перемещаются. Наряду с этим, некоторые заранее подготовленные зацепки и направления могут быть полезны, чтобы совершать неожиданные путешествия. Мастер должен проявлять гибкость в отношении подобных незапланированных перемещений; Некоторые могут быть изолированы от основного сюжета, или они могут продемонстрировать дополнительные уровни существующего заговора. Некоторые побочные сцены могут стать даже началом новых приключений, если игроки посчитают их достаточно интересными. Мастер должен всегда следить за тем, что каждый НИП знает о многих темных секретах, особенно в случаях с незапланированными НИП.

Начало Игры

Как и в любой повествовательной работе, тон игры сильно зависит от ее структуры и темпа. Чтобы помочь в использовании событий, правила включают два разных режима отслеживания времени и действий. Освоение использования этих режимов может повысить интерес игроков, а также предотвратить слишком быстрое переключение сцен.

Режимы Игры

События игры можно изобразить в структурированном или повествовательном времени, как описано в главе VII: «Бой» и «Глава VIII: Повествование». Подробная информация о том, когда использовать каждый режим и когда сменять один на другой, указана ниже.

Повествовательное Время

Все ситуации вне структурированного времени происходят в повествовательном времени, режиме игры по умолчанию. Повествовательное время не накладывает особых обязательств по поводу порядка действий на Мастера или игрока. Возможно, определенное число игроков или НИП получат более заметную роль в схватке или сцене в повествовательном времени, или для действий игроков времени будет достаточно (в пределах разумного). Мастер должен быть осторожным, чтобы все игроки продолжали взаимодействовать с событиями даже в повествовательное время и избегать появления «любимчиков». Преимуществом повествовательного времени является его текучесть, которая позволяет Мастеру более естественно реагировать на игроков. Однако в повествовательном времени может быть трудно обрабатывать некоторые типы событий именно из-за этого свободного формата.

Структурированное Время

Структурированное время происходит при помощи раундов (приблизительно пятью секунд игрового времени). Во время каждого раунда каждый персонаж получит шанс предпринять действия. Хотя основное использование структурированного времени - это обработка боевых сцен, его можно использовать для других целей, когда события требуют тщательного отслеживания прошедшего времени, зависят от последовательности действий всех задействованных персонажей, повторяющегося воздействия окружающей среды или некоторой комбинации вышесказанного. Примеры сцен, которые могут использовать структурированное время, включают погоню по улицам города, обезвреживание взрывного устройства или выход из горящего здания. Структурированное время позволяет Мастеру контролировать хаос опасных сцен, сохраняя при этом напряженность в условиях ограниченной экономии действий.

Темп

Успешный темп игрового сеанса требует от Мастера понимания того, как использовать структурированное и повествовательное время. Так как большинство событий происходит в повествовательном времени, он должен знать, как можно продвинуть события, не используя структурированный режим. Он также должен уметь держать в поле зрения каждого игрока и не давать слишком большой концентрации на какой-либо части группы. Ему также необходимо поддерживать драматическое напряжение, позволяя ему расти и падать во время игры. Наконец, он должен знать, когда уместно переходить в структурированное время или из него, и совершать эти переходы, не нарушая игровой процесс.

Использование Проверок

Большинство действий во время сессии производятся с помощью проверок характеристик или навыков. Однако проверки нужны не для всех дейсвтий. В некоторых случаях использование проверки делает игру менее интересной или дает шанс на неудачу при выполнении задачи, которая явно должна быть успешной. Мастер должен использовать проверку только когда результаты будут интересными, независимо от успеха или неудачи, и никогда - для рутинных задач в обычных условиях. Нет нужды призывать игрока выполнять проверку Атлетики, чтобы спуститься по длинному коридору, но проверка может быть уместна, если персонаж убегает от преследования врагов. Проверки часто нужны из-за давления внешних обстоятельств, таких как попытка быстро расшифровать надпись на камне, прежде чем ворвутся враги.

Некоторые задачи просты, в то время как другие требуют наивысшего умения, например, чтобы взобраться по внешним стенам крепости. В общем, задача, которая выполняется при отсутствии внешнего давления, редко бывает сложнее, чем средняя (+0), и она должна чаще быть привычной (+10) или более простой. Очень сложные задачи или особенно сложные обстоятельства могут потребовать от Мастера сделать проверку более трудной.

Результаты в некоторых случаях просты для определения, но часто есть место для дополнительного нюанса, основанного на степени успеха или неудачи. В некоторых проверках есть очевидные возможности для того, чтобы получить положительный или отрицательный результат, например, если ремонт плотины может привести к её прорыву и последующему затоплению местности. В других случаях такие результаты могут быть более тонкими - дверь, которая должна быть открыта, может быть вырвана из ее рамы, или могут всплыть в памяти некоторые дополнительные сведения о важной теме, которая в противном случае оставалась бы неизвестной. Если результаты проверки легко поддаются количественной оценке, например, скорость, с которой производится поиск помещения, рассмотрите масштабирование результатов со степенью успеха или неудачи. Если это не так, Мастер должен рассмотреть возможность добавления более подробной информации к результатам проверки, которая пройдет успешно по меньшей мере на три степени. Использование степеней успеха и неудачи таким образом может значительно добавить интереса.

Проверки Навыков

Хотя проверки могут проводиться и с исходной характеристикой, и с навыком, большинство проверок в использует последнее. Характеристики представляют собой базовый потенциал персонажа для выполнения задания, но в большинстве случаев действия, предпринимаемые персонажем, зависят от усвоенной специализации, а также от естественных способностей. Мастер должен использовать проверки характеристик, только когда невозможно применить проверку навыка. Примером такого случая может быть выживание при отравлении - естественная Стойкость персонажа может спасти его, но мало что может сделать его подготовка, когда яд уже находится в теле.

Каждый навык имеет определенные рекомендуемые характеристики, которые он может использовать для большинства проверок. Как правило, рекомендуется использовать одну из этих характеристик для проверок с этим навыком, и в некоторых ситуациях выбор может быть очевиден. Однако некоторые необычные обстоятельства или идеи могут допускать или даже требовать использования другой характеристики. Например, проверка Обмана, чтобы выдать себя за благородного Апекса, может быть сделана с использованием Воли, отражающий непререкаемый дух высокомерия, который препятствует близкому осмотру или использовать Ловкость, чтобы имитировать язык тела конкретного персонажа и его походку. Хотя подобное использование характеристик может сделать игру более интересной, Мастер не должен позволять персонажу просто использовать свою лучшую характеристику для проверки всех навыков. В конце концов, персонаж не сможет уговорить лежащий камень уйти с его дороги.

Большинство проверок должно позволять использовать одну или две возможные характеристики. Мастер должен выбрать по крайней мере одну из них в качестве опции по умолчанию, поскольку было бы очень несправедливо создать проверку для игрока, на которую Мастер не сможет реализовать. Если для проверки требуется конкретное действие, которое может быть предпринято, может быть целесообразным ограничить его одной характеристикой. Проверки с более открытыми возможностями могут иметь больше вариантов, в зависимости от решений Мастера относительно предложенного выбора.

Исправление

Иногда может случиться так, что, несмотря на все усилия и планы Мастера, игра сталкивается с проблемами, которые мешают или останавливают сессию или целую кампанию. Иногда действия игрока выводят группу совсем не в ту сторону, которую планировал Мастер, что может привести к остановке сюжета. В других случаях сессия может быть испорчена из-за конфликтов в игре. Эти проблемы не являются поводом для отказа от игры, так как большинство из них можно исчерпать до тех пор, пока люди готовы идти навстречу.

Импровизация

В то время как Мастер должен делать все возможное, чтобы быть готовым к движению по различным направлениям сюжета, невозможно быть готовым ко всему. Иногда маловероятные броски кубиков или неожиданные действия игроков приводят к результатам, которые Мастер не мог предвидеть. Часто бывает легко спасти ситуацию, немного пораскинув мозгами, но иногда Мастер оказывается в тупике от подобных сюрпризов.

Существует несколько простых способов решения этой проблемы. Один из самых простых: сообщить, что Мастеру нужно какое-то время, чтобы приспособиться к ситуации, и сделать перерыв, пока он разрабатывает новый план. В зависимости от того, сколько времени требуется, можно предложить игрокам отправиться на перекус, либо завершить сессию досрочно. Очевидно, данный вариант не идеален, особенно в последнем случае, но большинство игроков считают, что для сохранения логики повествования, игру стоит отложить.

В качестве альтернативы можно выйграть время для планирования без остановки сессии путем перенаправления хода игры. Уход к другому аспекту сюжета или игроком, не участвующим в проблеме, может помочь, так же как и попадание во внезапную засаду врагов Аколитов. Многие книги и фильмы поддерживают сюжет, использующий внезапную сцену действия или драматическое откровение, подобное работает так же хорошо и для ролевых игр.

Наконец, Мастер может делегировать часть творческой работы игрокам. Если действия игроков перечеркнули сценарий, то, возможно, у них были конкретные ожидания в отношении того, что будет дальше. Даже если бы они этого не сделали, они могли бы предложить некоторые подсказки или зацепки для будущих действий. Даже если их идеи не совпадают с планами, которые составил Мастер, врятли они могут нанести вред, но зато они могут открыть иные ракурсы виденья сложившейся ситуации.

Решение Конфликта

Хотя ролевая игра предназначена для развлечения и хобби, вопросы внутри игровой группы иногда могут превратиться в спор. У игроков могут вспыхнуть разногласия по ходу действия, превращаясь в споры, переходящие из игрового в реальный мир. Сцена, которая оказывается более сложной, чем ожидалось, может привести к разочарованию в отношении Мастера. В этих ситуациях важно поддерживать четкую и спокойную связь.

Если конфликт незначительный, лучше всего отложить его рассмотрение до окончания сессии, но никогда не позволяйте таким вопросам оставаться неразрешенными в целом.

Мастер может выступать в качестве беспристрастного посредника в случае споров между игроками, или может открыто комментировать и критиковать, если у игроков есть сомнения относительно направления его заговора. Выходить из таких проблем лучше, чем бросать их на потеху игрокам, и вполне возможно, что кто-то - игрок или Мастер - может не знать о проблемах, которые, по мнению другого, он вызвал. Как игрокам, так и Мастеру следует стремиться взять на себя ответственность и избежать упреков, так как легче достичь эффективного компромисса, когда никто не чувствует себя так, будто его подвергают остракизму или считают что виноват именно (и только) он.

Иногда исправление проблемы может быть чисто внешним по отношению к событиям в игре, но в других случаях это может означать изменения планов Мастера или даже прошлых событий. Мастер не должен стесняться вносить изменения, если они важны для сохранения интереса для всех участников, хотя игроки также не должны принимать работу Мастера как должное. Понимание того, откуда все исходят, является ключом к поддержанию дружеских отношений между группами и игрой.

Создание Инквизитора

Для групп без персонажа Игрока в роли Инквизитора ответственность за изображение этого центрального персонажа лежит на Мастере. Повествовательный вес роли означает, что Инквизитор, вероятно, будет самым важным НИП в рамках кампании и должен быть создан с надлежащим уровнем заботы и вниманием к деталям. Ниже приводятся некоторые важные вопросы об Инквизиторе, а также некоторые идеи относительно того, как отвечать на каждый из них.

Хотя инквизиторы разрушают все связи с их прошлой жизнью, принимая на себя их обязанности, ни один человек не может полностью избежать следа своего происхождения. Инквизиторы редко зацикливаются на прошлом, но они всегда отмечены им. Для Мастера это означает, что может быть важно рассмотреть человека, которым Инквизитор был до его текущей должности. Знание этого может помочь сообщить, как изображается инквизитор, и добавить к его взаимодействию с персонажами значительный цвет и глубину. Учитывая, что суровость работы Инквизитора может формировать человека так же глубоко, как место его рождения, такие прикосновения должны быть относительно тонкими и, возможно, фильтроваться другими элементами его характера. Необходимо следить за тем, чтобы прошлое Инквизитора не становилось слишком сильным, ведь именно персонажи и их дела находятся в центре внимания игры.

Откуда пришел Инквизитор?

Теоретически, крепость Инквизитора открыта для любого человека, от самого низового работника с полей до самого богатого дворянина. Однако стремление и желание подняться до такого положения крайне редко, и маловероятно, что один из всех жителей мира овладеет им, а тем более найдет возможность выразить его. Таким образом, Мастер не должен чувствовать себя ограниченным жизнью, которую Инквизитор вел до своих текущих обязанностей. Если какой-то конкретный вариант кажется маловероятным, Мастер должен помнить, что просто быть инквизитором вообще достаточно необычно, чтобы затмить подобные обстоятельства.

Как только Мастер сократит варианты и определит прошлое для Инквизитора, он должен подумать о том, как это воспитание может повлиять на его нынешнее мировоззрение. Инквизитор вряд ли был типичным примером своего прошлого, поэтому ответ может быть вызван любыми рассуждениями. Бывший военно-морской офицер мог бы обратить особое внимание на угрозы, скрывающиеся в морях, или он мог бы вместо этого сосредоточиться на коррупции среди дворян, чьи земли он когда-то защищал. Точно так же благородный человек мог быть смертоносным фехтовальщиком, не терпевшим интриг, поскольку вынужден был вести интриги для продвижения по службе. Ниже представлены некоторые варианты для создания инквизитора:

• Инквизитор был хранителем в библиотеке, прежде чем столкнулся с запрещенными знаниями в священных архивах, окружающих его. Его опыт заставил его тщательно изучить даже мельчайшие детали ереси. Несмотря на его тщательную заботу, он, не колеблясь, встряхивает установленный порядок, чтобы очистить мир от скверны.

• Инквизитор ранее был сержантом в армии и оказался единственным выжившим в сражении с ордой нелюдей. Его отчаянная борьба за выживание оставила в нем ненависть к чуждой жизни.

• Будучи проповедником богов, Инквизитор обнаружил, что страдает от кризиса веры после того, как колдун одолел его в собственной церкви. Его благословенные обряды и катехизисы не смогли защитить его, он стал решительным сражаться с силами магии и теперь изучает её, чтобы победить врага его же оружием.

Что движет Инквизитором?

Хотя желание предстать перед лицом опасности распространено среди всех инквизиторов, эта объединяющая функция принимает много форм. Для одних, оно вытекает из страшной потери или страха перед их прошлым. Для других это результат их набожного воспитания, закаленного безжалостным опытом. Несколько инквизиторов действуют скорее из прагматизма, чем из-за чувства ответственности, признавая работу, которая должна быть сделана для того, чтобы человечество выжило, так как другие недостаточно компетентны для этого.

Мотив инквизитора должен сильно раскрасить все его отношения. Это ядро его существа, источник его силы. Мастер должен позаботиться о том, чтобы мотивация инквизитора не была легко поколеблена. Если Инквизитор мотивирован необходимостью исправить ошибки прошлого, это должно быть вопросом его восприятия, а не конкретной цели. Он мог бы желать совершать поступки в тысячу раз более страшные, чем то, что он совершил в погоне за его окончательным мировоззрением. Ниже перечислены некоторые возможные примеры:

• Молодость Инквизитора была погружена в религию, и ужасы, с которыми он с тех пор боролся, лишь укрепили его убеждение в уникальном праве человечества на мир. Он сражается с нелюдями, мутантами и еретиками, зная, что с каждым таким врагом, убитым или изгнанным, он очищает путь к вознесению для человечества.

• Давным-давно его родной город чуть пал из-за вторжения нелюдей, но истинные виновники гибели тысяч людей - некомпетентные и неподготовленные лидеры местных войск и обороны. Увидев цену неудачи из первых рук и осознав редкость тех, кто способен на успех, будущий Инквизитор поклялся никогда не оставаться без дела там, где он мог бы предотвратить катастрофу.

• Инквизитор когда-то был совсем другим человеком, на службе у другого Инквизитора. Тем не менее, он обнаружил, что его хозяин был связан с падшими силами для достижения своих целей, и он был вынужден убить человека, который обучал его, чтобы стать Инквизитором. Теперь он стремится уничтожить все, что совершил человек, который предал его доверие.

На что готов пойти Инквизитор?

Общепринято считать, что инквизитора ничто не может остановить, и это более-менее верно. Как только Инквизитор выбирает свой курс, мало что может помешать ему. Однако, даже самый безжалостный Инквизитор придерживается нескольких принципов на своем пути. Любой человек, достаточно параноидальный, чтобы выжить в качестве Инквизитора, знает, что делать, если его потребности и принципы противоречат друг другу, и он будет готов судить каждого за его ценность.

Инквизитор должен быть готов принести в жертву свои собственные ресурсы или даже своих помощников для достижения цели, даже зная, что потеря их мешает будущей деятельности. Точно так же он должен рассчитать ценность любых израсходованных жизней, оружия и даже городов против тех, кого он может спасти своими действиями. Некоторые инквизиторы не спешат отказываться от этих ресурсов для единственной победы и предпочитают сохранять свои силы для более длительной кампании против тьмы, в то время как другие могут с радостью осудить сотню граждан на смерть, чтобы еще тысяча могла жить.

Мастер должен также рассмотреть вопрос о том, желает ли Инквизитор запятнать свою плоть, честь или дух, чтобы получить власть, которая ему нужна для успеха. Для некоторых инквизиторов цена, заплаченная за запрещенную технологию или магическую мощь, слишком велика, чтобы когда-либо использовать такие инструменты, в то время как другие свободно добавляют любые инструменты в свой арсенал, если это приведет к поражению противников человечества. В самой крайней форме вопрос заключается в том, насколько Инквизитор ценит свою собственную душу и готов ли он иметь дело с грязными нелюдями или Демонами, чтобы помешать другим врагам.

Ограничения и последующие свободы, которые мог выразить Инквизитор в своем замысле, многочисленны. Ниже приведены некоторые возможные границы, которые Инквизитор мог бы установить для себя, хотя они никоим образом не отражают весь спектр вариантов:

• Инквизитор хорошо осведомлен о важности городов, заслуживающих обитания, и отказывается санкционировать любое действие, которое разрушит их. Тем не менее, он может быть готов пожертвовать населением, если город сможет позже быть повторно заселен.

• Ревностно защищая свою личную власть, Инквизитор не хочет тратить свои собственные ресурсы, когда он может взыскать расходы из другого места. Он может склониться к тому, чтобы перенаправлять чужие ресурсы по любой другой причине, независимо от ее важности, для обеспечения успеха его собственных миссий.

• Инквизитор готов заплатить ужасные цены за победу и уже сделал это, связав себя с демоном, которого он использует как свое страшное, самое секретное оружие. Нет границ, которые он не нарушал бы.

Как использует персонажей Инквизитор?

Отношения между инквизитором и его помощниками часто сложны. Инквизитор может находиться только в одном месте за раз, а для борьбы с угрозами, выходящими за пределы его непосредственной досягаемости, требуется внешняя помощь. Однако степень, в которой инквизиторы доверяют и ценят помощников, которых они используют для расширения своей досягаемости, сильно различаются. Некоторые могут предпочесть, чтобы их помощникам было предоставлена вся информация о своих назначениях посредством личного брифинга, чтобы лучше справиться с угрозой. Другие доставляют самые мелкие детали через закодированные сообщения, чтобы защитить себя от предательства. Степень доверия и близости Инквизитора с его помощниками может даже меняться с течением времени, когда отряд медленно вводится в ближайший круг доверенных лиц Инквизитора, когда они доказывают свою ценность.

Этот аспект Инквизитора имеет особое значение для Мастера, поскольку наклонности Инквизитора в этом отношении могут поддаваться различным стилям кампаний. Инквизитор, который рассматривает своих помощников как одноразовое пушечное мясо, чаще посылает их в смертельно опасные миссии, чем тот, кто рассматривает его отряд как потенциальных преемников. Точно так же персонажи могут получать различные по сложности задания, в зависимости от того, насколько сильно им доверяет их Инквизитор. Если Инквизитор состязателен с персонажами, Мастер, возможно, захочет рассмотреть вопрос о том, чтобы они могли иметь собственные ресурсы, независимые от их начальства.

Ниже перечислены примеры методов, с помощью которых Инквизитор может иметь дело со своими продчиненными, хотя данный список не рассматривает всё их великое множество:

• Персонажи никогда не встречаются со своим Инквизитором напрямую, вместо этого он посылает связного для своих указаний.

• Инквизитор поддерживает обширную сеть контактов и слуг в тех местах, где они работают, и предоставляет персонажам доступ к ней для содействия расследованиям.

• Инквизитор работает в тесном контакте с помощниками, путешествуя с ними в любое безопасное место, и помогает им в планировании операций.

Хотел ли он быть Инквизитором?

Момент, когда Инквизитор полностью принимает свою должность, является горнилом, которое очищает большую часть его прошлого и перековывает его в новое существо. Для каждого Инквизитора этот момент уникален. Некоторые были наделены почетом своим учителем после долгого обучения, в то время как другие вырывали священный значок из пальцев своего хозяина, чтобы продолжить борьбу, которую он не смог. Возможно, эта позиция была получена силой после встречи с его предшественником, осуществившим предательство перед человечеством.

Характер инквизитора может повлиять на то, как он относится к помощникам. Тот, кто преданно служил прошлому мастеру, мог уважать своих помощников, но мог также удерживать их в жестких и непреклонных стандартах, основанных на требованиях своего хозяина. Если отношения между Инквизитором и его бывшим хозяином были антагонистическими или недоверчивыми, он мог следить за предательством своих собственных помощников и даже наказывать их за инициативу, превышающую то, что он считает безопасным (хотя Мастер должен быть осторожным, чтобы не препятствовать игрокам). Это лишь некоторые из возможных путей достижения этой предельной силы и ответственности, поскольку путь к превращению в Инквизитора почти такой же извилистый и трудный, как и тот человек, кто его прошел. Другие примеры перечислены ниже:

• Много лет служа в качестве помощника, Инквизитор не имел никаких амбиций добиться успеха у своего хозяина. Когда его пожилой инквизитор стал жертвой нечестной игры, он вынужден был потребовать от своего наставника влияния в поисках справедливости для великого человека.

• Инквизитор имеет древнюю печать власти, переданную между последователями Инквизиторов. Печать на самом деле мастерская подделка, которую он создал.

• Инквизитор несет символ, высеченный из чистого гранита с сердца Империи, который хранится в сундуке и обозначает носителя как представителя воли человечества. Он убил своего хозяина и забрал символ, обнаружив, что человек, которому он когда-то доверял, планировал осквернить его во время ритуала, чтобы использовать силы Хаоса.

Боевые Сцены

Достойная сожаления истина о том, что человечество окружено врагами со всех сторон. Часть работы Мастера заключается в том, чтобы привести эти угрозы в игру и управлять отчаянными конфронтациями против них. Основные правила для ведения таких сражений приведены в главе 7: Бой, но некоторые дополнительные рекомендации, относящиеся к роли Мастера, можно найти ниже.

Начало Сцены

Так как все боевые сцены происходят в структурированном времени, Мастер должен обыграть любые «подвисшие» в повествовательном времени действия до начала боя. Очень важно провести четкую границу между боевыми и не боевыми действиями, поскольку некоторые игроки могут воспользоваться этой возможностью для начала боевых действий и «экономии» действий бою. Подобное лучше отыгрывать как попытку застать противника врасплох. В большинстве случаев любое действие, которое не было объявлено (и некоторые более длительные действия, которые были объявлены) до начала боевых действий, будет заменено неизбежной бойней.

Создание Сцены

В дополнение к описанию существенных деталей сцены, таких как количество и тип врагов, или их относительные позиции, Мастер должен посвятить некоторое время, чтобы отметить какие-либо необычные или важные аспекты местности. Выделение предметов, которые можно было бы использовать для импровизированного укрытия или оружия, может сделать сражение намного более интересным, так же как и наличие потенциальных опасностей, например колья или обрывы. Если подобное может быть обнаружено и использовано на поле битвы, Мастер должен сделать так, чтобы игроки знали о них. Некоторые подобные объекты можно оставить на откуп игрокам, чтобы они самостоятельно в них разобрались, однако они никогда не должны оставаться совершенно не осведомленными об их окружении.

Хотя для Мастера лучше всего быть ясным и информативным, небольшая загадка может задать тон для сцены. Чисто фактическое и основанное на правилах описание противников или характеристик поля боя может сделать игроков невнимательными и незаинтересованными. Подчеркните описательные детали в той же степени, что и механические, - укажите кривой меч главного культиста и его угрожающий рык или подчеркните жаркое тепло, исходящее от расплавленного металла кузницы, вместо того, чтобы детализировать урон, который получит персонаж при прикосновении к нему.

Готовность и Внезапность

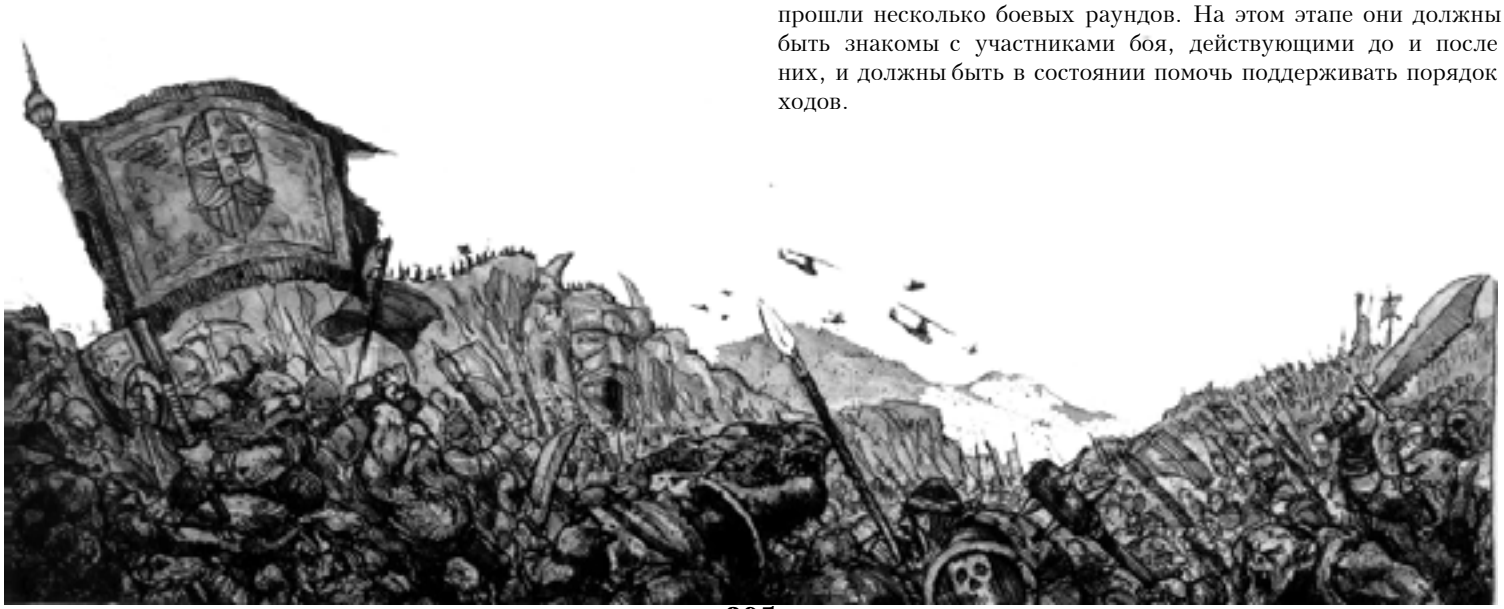
Бои в игре редко включают в себя опустошающие и масштабные сражения, такие как линии фронта. Прямая конфронтация может включать в себя многочисленные ловушки и уловки, и Мастер для отражения подобного может использовать противников, которые планируют засады или иным образом пытаются застать персонажей врасплох. Однако, это может быстро стать несправедливым, если некоторые маневры не попадают в логику врага.

Для того, чтобы противники имели разумные шансы заманить в засаду персонажей, у них должны быть определенные преимущества. Они должны быть осведомлены о присутствии или маршруте отряда, а также средства сокрытия, будь то густая трава, колдовская иллюзия или передовая технология. Если у Мастера персонажи попадают в засаду в открытом поле, где враг не смог бы спрятаться, игра может быстро перерасти в сплошное разачарование. По той же причине засады не должны быть надежными; У персонажей всегда должна быть возможность обнаружить её или отреагировать на скрытых врагов. Предоставление персонажам возможности проводить проверки Восприятия перед типичной засадой, или использование других способов (Магическая чувствительность для обнаружения неожиданного портала) поможет среагировать на угрозу.

Мастер должен также помнить, что перонажи могут использовать засаду самостоятельно. Так же, как их враги, они должны уметь её правильно подготовить и спланировать, чтобы добиться успеха. Однако Мастер не должен делать такое планирование чрезмерно сложным. Мастер может быть осведомлен о планах персонажей, но это не повод для контролируемых им непрофильных предрассудков. У НИП должен быть доступ к тем же средствам обнаружения засады, что и у персонажей игроков, но не более того.

Инициатива

Отслеживание Инициативы - это ключ к тому, чтобы боевая сцена проходила гладко. К счастью, механика Инициативы проста во многих отношениях. Впрочем, это может быть проблемой в более крупных сражениях, когда есть большое число участников для отслеживания. Если какой-либо из контролируемых Мастером участников в бою (будь то друг или враг) похож на других таких НИП, может быть хорошей идеей отслеживать эти группы с помощью одного броска инициативы. Поэтому может быть один бросок для группы союзников, один бросок для группыатакующих бандитов и один бросок для лидера банды, который ведет врагов вперед, в дополнение к каждому из игроков. Мастер обычно может полагаться на игроков, чтобы отслеживать инициативу для своих персонажей после того, как прошли несколько боевых раундов. На этом этапе они должны быть знакомы с участниками боя, действующими до и после них, и должны быть в состоянии помочь поддерживать порядок ходов.



Использование Сцены

Планирование и проведение боя может быть трудным, но полезным делом. Бой должен быть захватывающим, поэтому для Мастера важно хорошо справиться с этим. Мастер нуждается не только в том, чтобы отслеживать такие детали, как Инициативы, здоровье участников боя и любые текущие статусные последствия, но и действие НИП в рамках определенных тактик, причем, не оставляя игроков без шансов на победу. Мастер должен уметь создать сложную и инстересную битву, которая не должна обернуться в безнадежную или слишком легкую из-за пары бросков. Это не означает, что он должен избегать сражений, когда игроки легко побеждают своих врагов или сталкиваются с подавляющей силой, поскольку подобные сцены могут помочь создать более важные зацепки для приключения. Пестрые головорезы, которые были уничтожены за пару раундов могли быть уловкой, чтобы заманить отряд в засаду. Град стрел от скрытых эльфийских рейнджеров может вынудить персонажей сбежать от лобовой атаки, и в результате это может позволить им обнаружить скрытые тайники с оружием или контрабандистов, скрывающихся поблизости.

Контроль за Боем

Отслеживание состояния каждого комбатанта обычно требует наличия бумаги для заметок, карточек-указателей или других средств, так как во время боя может быть много деталей, которые будут обновляться в ходе сцены. Важные детали, которые следует учитывать, включают Усталость и урон каждому комбатанту, а также любые эффекты и состояния (например, Кровотечение) и изменения в их снаряжении (например, заклинивание). Также полезно включить в эти примечания Инициативу. Очень важно грамотно организовать любые записи во время боя, чтобы избежать путаницы. Игроки часто находят крайне прискорбным, когда их атака, предназначенная для добивания раненого врага, попадает по здоровому противнику из-за неразберихи в записях Мастера. Создание таблицы или диаграммы перед боем может помочь сохранить детали в нужном месте, и Мастер должен позаботиться о том, чтобы его заметки удобно читались и оперативно обновлялись.

Учет Состояний и Урона

Помимо заметок и отслеживания общего статуса комбатантов, Мастер должен убедиться в том, что он применяет результаты любых текущих эффектов и нанесенных ран. Некоторые условия (например, Кровотечение) требуют регулярного внимания. Другие могут влиять на то, как применяются новые эффекты. Мастер должен проверить любые эффекты, которые необходимо обновить на каждом этапе инициативы, а также каждый раз, когда применяется новый результат. Статусы и здоровье игроков - особый случай. Мастер должен следить за тем, чтобы игроки не забывали о них, чтобы они постоянно информировали его о любых важных изменениях в статусе. Некоторые из игроков не слишком серьезно относятся к правилам (или склонны забывать определенные детали), и в этом случае Мастер может пожелать их контролировать более активно, нежели прочих.

Тактика и Стратегия

Эффективное использование тактики (или ее отсутствие) может служить двум позитивным ролям для Мастера. Во-первых, обыгрывая врагов как особенно хитрых или глупых, он может настроить сложность сцены, если она разыграется иначе, чем ожидалось. Если игроки легко контролируют важного врага, Мастер должен подумать, не игнорирует ли он возможности, которые могут сделать драку более драматичной. Точно так же, если слабые враги делают из персонажей игроков фарш, он может вынудить этих врагов разделиться на более уязвимые отряды после того, как они стали самоуверенными.

Относительная тактическая доблесть врага также может служить своеобразным повествовательным элементом. Очевидно, зверские головорезы, умело применяющие засады и прикрывающий огонь, могут быть большим, чем они кажутся. Некоторые тактики могут быть присущи особенностям определенного типа врага. Животные враги, как правило, бегут после получения каких-либо значительных ран, а особенно усердные продолжают сражаться независимо от того, насколько отчаянно проходит бой. Конечно, это не означает, что характерная тактика такого рода и гибкие варианты, описанные выше, являются взаимоисключающими. Мастер может превратить кажущиеся несоответствия в зацепки, чтобы игроки крепко задумались о причинах подоблного поведения их противников, если Мастер смог изобразить неожиданное бегство грамотно. Установив, что большинство зверей обычно спасаются бегством при потерях, один альфа-хищник, который не подчиняется подобной тактике, скорее всего, запомнится игрокам надолго, уже после его поражения.

Использование Боевых Обстоятельств

В боевой сцене есть несколько возможностей, которые могут изменить ход битвы. Сражение по колено в снегу, в полной темноте или плотном тумане может создать интригующую и драматическую сцену. Ландшафт может предложить преимущества тем, кто сможет захватить возвышенность или сбросить оттуда своих врагов, а труднопроходимая местность это может замедлить темпы тех, кто пытается по ней сбежать. В совокупности эти функции называются Обстоятельствами боя, как описано на странице 229; Мастер должен ознакомиться с ними, а также быть готовым к добавлению новых, в зависимости от обстоятельств.

Некоторые боевые обстоятельства являются весьма распространенными, например, когда персонажи или противники численно превосходят в ближнем бою, или боец с оружием дальнего боя хочет выстрелить по цели, связанной боем с одним из его союзников. Знакомство с этими правилами помогает Мастеру разработать более эффективную тактику для НИП. Другие боевые обстоятельства относятся к особым условиям боя, таким как вариации освещения или местности. Мастер может выбрать одну или несколько из этих боевых ситуаций, которые будут присутствовать в сцене. При правильном использовании, они могут добавить совершенно новый уровень глубины для доевых сцен. Добавление густого тумана на поле битвы может помочь подчеркнуть бой в ближнем бою или просто сделать стрельбу менее смертоносной, в то время как обрыв может предупредить персонажей о приближении к определенной области. Если игроки, теряют интерес к боевым сценам, может быть стоит сделать их более сложными. Аналогичным образом, финальные битвы заслуживают особого внимания при их подготовке.

Завершение Сцены

В какой-то момент возникает необходимость завершить боевую сцену и продолжить сеанс иным способом. Часто это случается, когда все комбатанты с одной стороны побеждены или убиты. Мастер должен вернуть бразды повествования в свои руки и двинуть сюжет дальше, чтобы продолжить игру. Например, можно изложить последствия боя после его завершения.

Когда Сцена Заканчивается?

Хотя некоторые игроки могут предпочесть продолжать каждый бой до тех пор, пока последний враг не будет убит, часто может быть более целесообразным закончить битву в тот момент, когда она перешла от активной стадии к зачистке выживших. Если очевидно, что персонажи игроков побеждают своих врагов, не неся ранений, и все серьезные противники были устранены, часто может быть более уместным объявить об их триумфе, а не позволять отряду убить каждую бесполезную крысу в сцене. Также, плохой идеей будет завершение сцены таким образом, чтобы события благоприятствовали НИП. Даже если битва явно склонилась в сторону противников, игроки, скорее всего, расстроятся из-за того, что им будет отказано в сопротивлении. Если Мастер обеспокоен тем, что данная битва может превратиться в бой до конца, что завершит всю игру, он может предложить игрокам сдаться и попасть в плен, что может быть куда предпочтительнее, чем гибель их персонажей.

Последствия Сцены

В дополнение к очевидным результатам ранений, усталости или смерти среди тех, кто сражался в бою, Мастер должен принять к сведению любые другие результаты боя. Некоторые из них могут быть важны для игроков, например, прибытие стражи или толпы с факелами. Другие могут быть менее очевидными, например, бегство лидера врагов, узнавшего о результатах боя, или подготовка засады отрядом противника, предупрежденного шумом боя. Если бой был особенно заметен, возможно, было бы целесообразно уменьшить Незаметность отряда.

Не все результаты боя должны быть отрицательными. Если какие-либо враги остались живы, у помощников теперь могут быть полезные источники информации. Враги с хорошим вооружением, которые потерпели поражение, могут «поделиться» снаряжением для расширения арсенала персонажей (фактор, который всегда должен учитываться при планировании сцен), а любые другие оппоненты, предупрежденные боем, могут быть настолько запуганы, что игроки могут получить бонусы к проверкам Запугивания против них. Победив врагов, особенно ненавистных местным жителям, можно было бы усилить Влияние для помощников в этом регионе.

Мастер должен также учитывать, что сражение, в котором не было ни выживших, ни сбежавших врагов, также может иметь последствия, если они должны были выйти на связь или были найдены их тела. Таким образом последствия боя могут сильно варьироваться в зависимости от обстоятельств, и как уменьшать, так и увеличивать Незаметность персонажей. В конце концов, уже нет живых свидетелей присутствия персонажей, а другие враги могут тратить ресурсы, преследуя воображаемых конкурентов или затаившись в страхе перед неизвестным убийцей.

Повествовательные Сцены

Большинство сцен в игре происходит в повествовательном времени. Оно служит стандартным методом для старта большинства типов сцен, от переговоров до исследований и путешествий. Ряд инструментов, используемых для управления такими сценами, можно найти в главе 8: «Повествование». Дополнительные рекомендации по применению этих методов с точки зрения Мастера можно найти ниже

Повествовательные Инструменты

Сопутствующие ресурсы - Влияние и Незаметность, являются превосходными инструментами для настройки сценариев. В дополнение к их индивидуальной полезности они могут послужить отличной точкой отсчета для определения духа расследования или решения другой задачи. Группы с низкими показателями Влияния Незаметности, обычно находятся по уши в проблемах, а то и просто служат пешками в более сложной и непонятной им игре. Те, у кого высокое Влияние и высокая Незаметность, скорее всего, играют в смертоносные игры охотника и жертвы со своими противниками, дергая за ниточки по всему миру. Низкое Влияние и высокая Незаметность может означать, что перд вами будущие гении Инквизиции, которые достаточно умны, чтобы не подставляться, или те, кого все считают погибшими. Высокое Влияние и низкая Незаметность могут иметь особенно праведные и могущественные группы - в мире нет ничего более страшного, чем гнев бескомпромиссного Инквизитора, чье великое Влияние не контролируется необходимостью сохранять незаметность. Все эти возможности и многое другое могут быть использованы для вдохновения непрерывного повествования в кампании, тем более, что происходящие события могут вызвать изменения в методах и ресурсах группы, превращая один стиль в другой, который мог не предусматриваться в кампании изначально.

Влияние

Влияние персонажа - это больше, чем просто ресурс, который можно использовать для достижения цели. Оно отображает его положение в обществе в целом и его связи с крупными организациями и фракциями по всему миру (или, возможно, даже за его пределами). Персонаж с высоким показателем Влияния известен как весьма информированный, осторожный и сильный человек, которого узнает любой, если тот не предпринимает никаких шагов, чтобы скрыть свое присутствие. И наоборот, те, кто считает себя весьма влиятельными особами, могут просто игнорировать персонажей с низким Влиянием, ввиду их малой значимости в мире.

Подобное использование Влияния может приукрасить реакцию, которую персонаж получает от НИП, возможно, влияя на его начальное Расположение, или даже заставляя НИП взаимодействовать этим с персонажем в первую очередь. Естественно, льстец может тяготеть к высокопоставленным персонажам, так же как и их слуги избегают их, поскольку они ревниво охраняют небольшую свободу, которая им позволена. Точно так же персонажи с низким Влиянием могут решить, что богатые и могущественные закрыли для них много дверей, или надменные дворяне и маршалы могут не принимать их всерьез. Мастер может представлять это явление как активно, если НИП узнал о величине Влияния персонажа и действует в соответствии с этим знанием, так и в качестве реакции на действия персонажей, когда игроки решают, когда и как они используют свою репутацию. В большинстве случаев лучше использовать комбинацию этих методов.

Мастер должен позволить персонажам использовать свое Влияние в качестве инструмента, как правило, для проверок в социальных или или исследовательских целях, чтобы повлиять на других, но также Влияние должно иметь значение, даже когда оно не используется непосредственно. Персонажи могут перестать быть важными фигурами, просто потому, что в данный момент им это было бы не удобно и могло нарушить их планы. Например, жадные до власти дворяне могут охотно искать их, чтобы увеличить свою местную власть и расстроить таким образом тайные операции, или контрабандист может решить сделать себе имя, организовав гибель добропорядочных персонажей.

Незаметность

Уровень Незаметности, с которой работает группа, должен иметь сильное влияние на сценария Мастера. Игроки, скрывающие своих персонажей от врагов, реагируют на сцены совершенно по-разному, чем те, кто использует более наглый и прямолинейный подход. Таким образом, Мастер может решить, что по определенным Направлениям не может следовать группа, действующая скрытно, но по ним с легкостью пройдет группа, афиширующая свои связи и присутствие. Другие аспекты сценария также могут привлекать различные уровни заинтересованности игроков в зависимости от того, как их персонажи себя ведут. Мастер может контролировать это до определенной степени, выбирая применение модификаторов к оценке Незаметности группы с большей или меньшей частотой. В зависимости от того, что можно считать «громкими» действиями, Мастер может побудить игроков сделать громкое заявление и столкнуться с угрозами напрямую - или он может предупредить их о целесообразности действовать незаметно, предупредив, что это может повлиять на Незаметность отряда.

По умолчанию Мастер должен использовать Незаметность как видный, но не главный элемент. Основные действия, предпринятые для повышения или понижения Незаметности группы, должны влиять на их значение Незаметности, но слишком частое изменение может запутать игроков. Не вдаваясь в крайности изменений значений Незаметности, лучше всего было бы ограничить изменения не более чем тремя сменами за сессию или не более чем на 10 баллов от значения в начале сессии. Незначительные изменения могут возникнуть в результате откровенного размахивания экзотическим оружием, ношения редкой брони и других громких проявлений (особенно в более спокойных условиях, таких как притоны подполья или пункты контрабанды). Эти изменения могут пойти на пользу (возможно, впечатлив преступного лорда) или во вред (отпугнув связного от встречи). Они также не должны происходить сразу; Например, может потребоваться некоторое время для известий о пожаре, чтобы они просочились по всему городу.

Результаты Незаметности также могут быть более широко распространены, чем бонусы к скрытым или явным действиям, описанным на стр. 271. Мастер должен свободно изменять Расположение НИП, который реагируют особенно плохо или хорошо на подлость или смелость, с которой работает данная группа. Незаметность может даже быть связана с Влиянием. Высокая Незаметность может помочь в проверках Влияния для таких задач, как приобретение товаров черного рынка или запрещенных гримуаров, в то время как низкая Незаметность может облегчить демонстрацию авторитета инквизиции при сожжении еретика.

Влияние Инквизитора

Когда игроки создают своих персонажей, Мастер должен создать Инквизитора, если ни один из персонажей не получит этой роли. Хотя этот НИП может появляться исключительно редко, если вообще появится в приключениях, персонажи могут использовать его Влияние в ходе своих расследований. Инквизитора могут опасаться по всему миру или знать только те немногие, кому он доверяет, но его Влияние всегда должно быть ценным, в связи с его должностью. Как правило, значение, примерно в два раза превышающее среднюю степень Влияния персонажей, является хорошей отправной точкой для кампании, но Мастер может свободно модифицировать его, чтобы соответствовать стилям и целям кампании.

Когда персонаж взывает к Влиянию Инквизитора, используя правила на странице 270, Мастер должен предоставить такую возможность персонажу. Однако Мастер не обязан предоставлять всё значение Влияния целиком; Инквизитор может удержать часть своего Влияния чтобы, например, не позволить его врагам обнаружить его заинтересованность в расследовании. Согласно правилам, использование Влияния Инквизитора уменьшает Незаметность отряда на 2; Мастер должен также не стесняться добавлять другие последствия, если Влияние было потрачено на то, что Инквизитор счел бы легкомысленным или ненужным. Использование Влияния слишком часто может вынудить Инквизитора прекратить поддержку персонажей, признать их еретиками, а то и обернуться чем-то худшим. Инквизитор, который ценит скрытые маневры, может быть особенно расстроен в ситуациях, когда используют его Влияние, и отказывать в любой помощи. Мастер не должен позволять персонажам чувствовать, что они всегда могут использовать Инквизитора как затычку для всех их проблем.

Влияние Инквизитора может и должно изменяться во время кампании. Он должен эволюционировать, основываясь на деятельности персонажей, становясь сильнее или слабее в зависимости от их успехов и неудач. Уровень Незаметности отряда может также повлиять на значение его Влияния, поскольку низкая Незаметность обычно делает изменения более существенными, в то время как высокая Незаметность приглушает их. Такие изменения могут быть применены при определении наград или штрафов персонажам за их деятельность. В целом, изменение Влияния Инквизитора должно быть пропорционально изменениям Влияния персонажей, но Мастер должен использовать все события приключения, чтобы игрокам было сложно определить причины изменений. Помогали ли они или оскорбляли каких-либо могущественных персонажей? Действовали они с лучшими намерениями во благо человечества, или эгоистично и трусливо? Работали ли они своими собственными ресурсами или постоянно обращались к другим за помощью? Все это и многое другое должно быть топливом для изменения Влияния как для персонажей, так и для их Инквизитора.

Мастер может также изменить это значение, основываясь на других повествовательных событиях, о которых, персонажи могли слышать лишь мимоходом; Это могут быть события, происходящие в мире, в которых принимает участие Инквизитор (и, возможно, другие его подчиненные). Их Инквизитор может быть серьезно ранен, предан или заключен в тюрьму в другом месте, и поэтому его Влияние может стать ограниченным. Данные события могут стать отличными отправными точками для приключений или даже новых кампаний.

Если Мастер пожелает, Инквизитор может также указать те места, где его Влияние особенно велико. Это может стать бонусом для проверок Снабжения, временного увеличения Влияния, которое они могут использовать в этом месте, или даже предоставить им инвентарь, необходимый для выживания. Например, если он отправил их на миссию, где они должны выдавать себя за знать, персонажи могут получить прекрасную одежду, громадные опоместья и большое количество денег, чтобы поддержать их маскировку. Альтернативно, если это соответствует стилю характера Инквизитора, он может ничего не делать для своих людей и будет настаивать, чтобы они полагались на свои собственные ресурсы. Это тоже прекрасно; Существенным моментом является то, что все игроки заранее знают взгляды Инквизитора в таких вопросах (насколько это возможно), поэтому нет никакой путаницы, когда персонажи могут получить его поддержку, а конгда - нет.

Социальные Сцены

Любую сцену, в которой основное внимание уделяется взаимодействию между персонажами игроков и одним или несколькими НИП, можно назвать социальной сценой. Эти сцены могут варьироваться по тону и стилю, от допроса захваченного еретика до тонких политических игр на балу, устроенном для знати. Они зачастую проще по игромеханике, чем боевые или другие откровенно опасные ситуации, но необходимость поддерживать интересное и последовательное повествование вовлеченных в них персонажей вынуждает Мастера отнестись к сценам очень серьезно.

Роль социальных сцен в повествовании

Как с любой сценой в игре, сюжет социальной сцены должен зависеть от кого-то, желающего чего-то. Однако, хотя вполне очевидно, что противник хочет в боевой сцене (обычно это головы персонажей на тарелке), социальные встречи не всегда так прямолинейны. Чем важнее и длиннее должна быть социальная сцена, тем больше Мастер должен контролировать получаемую игроками информацию и способ её доставки.

Для сцены с небольшим повествовательным значением Мастер не должен сильно заморачиваться. Покупка меча редко предполагает сложные переговоры или скрытые мотивы. Тем не менее, центральный конфликт социальной сцены часто может включать в себя некоторую степень манипуляции или обмана, если некоторые из вовлеченных сторон имеют противоположные желания. Если цели персонажей игроков согласуются с целями НИП, с которыми они взаимодействуют, сцена вместо этого может служить для укрепления их солидарности и взаимного доверия или для установления другого конфликта в будущем. Однако, как правило, не стоит уделять много времени или внимания той сцене, где все вовлеченные стороны тратят все свое время на согласование курса действий, когда они могут активно его выполнять.

Отыгрыш НИП

Социальная сцена обычно так же интересна, как и вовлеченные в нее персонажи. В то время как персонажи игроков могут и должны принимать часть этой нагрузки, Мастер должен быть в состоянии поддерживать каждую сцену свежей и привлекательной, изображая новых или уже знакомых игрокам НИП. НИП с временными или второстепенными ролями обычно изображаются лишь с небольшим колоритом и детализацией, чтобы выделить их необычный маньеризм или отличительный внешний вид. Для таких персонажей запоминающаяся фраза или предмет одежды, могут служить для того, чтобы сделать их уникальными, чтобы они моги послужить своей цели. Однако НИП, которые предназначены для длительного или многократного взаимодействия с персонажами игроков, заслуживают большего внимания в их дизайне.

Одна из самых важных вещей, которые следует учитывать при проектировании главного НИП, - его цель, как в целом, так и в отношении персонажей игроков. Зная цели НИП в данной сцене, вы значительно упрощаете задачу создать убедительную и реалистичную картину. Знание целей и ценностей НИП может стать прекрасным отправным пунктом для разработки более очевидных и красочных деталей. Благочестивый последователь Императора может при каждом удобном случае призывать имена святых или носить святую реликвию, а жадный купечец может одеваться в роскошные ткани и мало заботиться о чем-либо, что не обеспечивает прибыли. Хранение этих деталей в согласии друг с другом заставляет НИП чувствовать себя живым и реальным, так же, как грамотно использованный неуместный к образу элемент может быть полезной зацепкой для проницательных игроков.

Использование Личностей

Правила Личности на странице 277 могут служить нескольким различным функциям, в зависимости от рассматриваемого НИП и склонностей Мастера. Возможно, самым простым способом может быть использование примеров Личностей для взаимодействия с малозначительными НИП. Они могут служить вариацией для повествовательных деталей, используемых для разграничения таких персонажей, или могут использоваться в качестве дополнительного нюанса при их отыгрыше. Если у Мастера есть такая привычка, он может счесть полезным создать дополнительные профили Личности, чтобы охватить больше архетипов или ситуаций. Например, изменение некоторых модификаторов Покорной личности может создать Нервную личность для очевидцев зверств или трусливых пленников. В качестве альтернативы, Мастер мог просто применить профиль Покорной личности и некоторые ситуационные модификаторы для такого НИП.

Личности также могут служить для добавления механической глубины более проработанному НИП. Проведя значительное время за подготовкой значимой фигуры, последнее, чего хочет Мастер, - это споткнуться на презентации НИП во время сессии. Некоторые НИП могут естественным образом подстраиваться под существующие Личности, в то время как более необычные персонажи, например, нелюди или безумные культисты могут заслужить создание новых Личностей с нуля. Личности большинства основных НИП располагаются где-то посередине, используя существующий набор модификаторов вместе с дополнительными настраиваемыми инструментами, чтобы отобразить их особые пристрастия. Возможности для дальнейшей детализации включают модификаторы для социального статуса персонажа, или даже привязку к Незаметности с различными ответами на хитрые или откровенные подходы.

Мастер должен всегда стремиться к тому, чтобы механические результаты Личности НИП соответствовали их описательной картине. Если Мастер ранее установил, что Агрессивный НИП восприимчив к лести, он не должен применять штрафы к проверкам Очарования, сделанным для этой цели просто таких рекомендаций в этом профиле. Разработка настраиваемых персонажей или наборов модификаторов может помочь в данной ситуации, но самое главное, что следует помнить, это то, что Личности являются инструментом, используемым для оказания помощи в изображении НИП, а не законами, регулирующими их реакцию. Они работают лучше всего, когда механика вплетена в повествование. Когда персонаж успешно допрашивает Умного НИП, Мастер может отыграть бонус, будто НИП слишком увлечен собственным гением и потому сболтнул лишнее, либо в качестве презрительного монолога к очевидным простакам, которые осмеливаются подвергнуть сомнению его мудрые речи. Простое применение модификаторов без учета их в повествовании может привести к тому, что игроки почувствуют, что их действия не имеют никакого отношения или даже бессмысленны, что может уменьшить их интерес в игре.

Использование Отношения

Отношение НИП позволяет Мастеру измерять предрасположенность НИП к взаимодействию с персонажами. Первоначальное Отношение НИП может установить начальный тон любого социального взаимодействия, а любые изменения в Отношении, вызванные использованием социальных навыков могут помочь Мастеру определить величину изменений Отношения. Если Мастер установил первоначальное Отношение НИП при равнодушии в размере 50, то повышение его до 75 в течение сцены является очень явным значительным изменением в Отношении НИП о персонажах, в то время как понижение до 40 может представлять собой незначительное ухудшение Отношения. Как и в случае с Личностями, эти реакции должны быть включены в оповествовательное описание, так что особенно успешная проверка может означать, что было сказано что-то, что поразило НИП до глубины души, в то время как катастрофический провал должен иметь хорошее объяснение его внезапно испорченному настоению.

Отношение может быть использовано для проверок, как и любая другая характеристика для определения реакции НИП на конкретное предложение или запрос. Используя Отношение таким образом, вы можете придать ценности использованию персонажами социальных навыков, чтобы улучшить Отношение НИП для получения какого-либо преимущества. Однако иногда более правильным может быть прямой подход к решению. Требование от НИП сделать что-то нелепое или опасное без какой-либо пользы для него, как правило, должно быть отклонено, независимо от его Отношения (и даже может уменьшить его значение), в то время как просьба сделать то, что НИП уже был склонен сделать, врятли потерпит неудачу. В таких ситуациях Мастер может заметить, что использование для решений НИП стремлений для выбора определенного ответа «да» или «нет» является более разумным, чем проверка Отношения. Такой результат можно было бы также использовать в качестве награды за особенно верные аргументы, которые нелегко измерить с помощью простого изменения в Отношении. В менее определенных случаях проверка Отношения может быть использована для определения результатов убедительности персонажей.

Использование Социальных Навыков

Хотя социальная сцена может обойтись без проверок, обычно полезно использовать определенные навыки, для того чтобы управлять сценой. В частности, навыки Очарования, Командования, Обмана, Запугивания и Подозрительности являются навыками взаимодействия, как описано на странице 96. Проверка этих навыков служит нескольким целям. Во-первых, она позволяет игроку, который по своей сути не красноречив или убедителен отыграть персонажа, обладающего этими качествами, так же, как у невысокого игрока может быть высокий персонаж, или умный игрок может играть глыпым персонажем. Во-вторых, это может облегчить бремя решения Мастеру, если он не уверен, как изобразить реакцию конкретного НИП. И, наконец, беспристрастность костей может гарантировать, что их

аргументы оцениваются справедливо, если есть опасения, что Мастер может быть предвзятым или невосприимчивым.

Хотя все эти факторы делают проверки навыков полезным инструментом для социальных сцен, они не должны использоваться в качестве единственного метода. Просто бросать кости и двигаться дальше из сцены без какой-либо структуры повествования может быть весьма скучно. Поэтому Мастер должен воздерживаться от проверок социальных навыков, кроме случаев, когда он изменяет элемент беседы. Если персонаж просто пытается быть дружелюбным в разговоре, это не требует проверки Очарования и может быть обыграно простой беседой. Однако, если персонаж надеется, что его лесть отвлечет внимание от вопроса, который может сорвать переговоры, проверка может быть необходима. Разница заключается как в цели, так и в потенциальных результатах. В первом случае успех легко принять и он не оказывает существенного влияния на общее повествование. Второй случай - это случай, когда успех или неудача могут привести к очень разным результатам.

Мастер вообще не должен допускать использование социальных навыков, чтобы обойти Отношение НИП - попытка лестью отвлечь персонажа - это простая проверка Очарования без учета текущего значения Отношения НИП. Более целесообразно будет совершение этой проверки для изменения Отношения, чтобы уже новое значение Отношения использовалось для попытки добиться желаемого результата. Это позволяет влиять на принятие решений путем углубленного обсуждения или дебатов, при использовании нескольких проверок навыков, которые могут дать больше возможностей персонажам оказать влияние на результаты. Простой бросок для определения конечного результата может сэкономить время на незначительных проблемах, но решающие темы следует рассматривать более подробно.

В то время как социальные навыки могут использоваться для изменения определенных элементов беседы, существуют вещи, на которые одни только социальные навыки не смогут повлиять. Обычно, при помощи социальных навыков нельзя добиться больше, чем мог бы добиться своим ораторским искусством человек в реальном мире. Ниже приведены примеры того, что можно и нельзя делать при помощи социальных навыков.

Очарование

Очарование может расположить НИП к персонажу, но он обычно не может влиять на НИП без каких-либо серьезных доводов. Хотя Очарование может разрядить враждебную обстановку, оно не может, изменить намеренья тех, кто уже настроен на сражение. Очарование практически бесполезно против заклятых врагов персонажа, безумцев или нелюдей. В таких ситуациях проверки Очарования должны проводиться с серьезными штрафами, если они вообще возможны.

Командование

Как навык, Командование может вдохновлять и направлять тех, у кого есть причина прислушиваться к словам говорящего. Это не значит, что необходима формальная подчиненность. Кроме того, для эффективного использования Командования требуется, чтобы НИП, которому отдается команда, был обязан подчиняться приказам, или оратор заслуживает повиновения. Навык практически бесполезен при использовании на тех, у кого нет уважения или страха перед использующим Командование персонажем, или когда его используют на НИП, у которых нет оснований считать командующего авторитетом. В таких ситуациях проверки Командования должны проводиться с серьезными штрафами, если они вообще возможны.

Обман

Обман может уводить в сторону внимание или запутать ход мыслей собеседников. Обман срабатывает лучше всего, когда у цели нет возможности проверить подлинность высказываний или поводов подвергнуть их сомнению. Как правило, невозможно использовать этот навык, чтобы кого-то обмануть, в то время как им предлагают прямое доказательство обратного, или для того, чтобы последствия проверки Обмана не раскрылись после предъявления доказательств. По этой причине чрезвычайно сложно использовать Обман, чтобы изменить мнение кого-либо на противоположное доказательствам, или у персонажей со значительными знаниями в данной области. В таких ситуациях проверки Обмана должны проводиться суровыми штрафами, если они вообще уместны.

Запугивание

Это умение служит для получения информации от других с помощью принуждения или угроз (тогда как Допрос опирается на психологию, специализированные инструменты, сыворотки и другие средства). Использование Запугивания зависит от того, насколько цель уязвима к принуждению посредством страха или боли, и не может быть применено против тех, кто игнорирует подобные эффекты. Запугивание также не может использоваться, когда персонаж не обладает способностью вызвать у цели страх или причинить ей боль, например, если он находится в заведомо уязвимом, чем НИП, которого он пытается запугать. В таких ситуациях проверки на Запугивание должны проводиться с серьезными штрафами, либо и вовсе не быть применены.

Следует также отметить, что Запугивание не поможет раздобыть информацию у цели, которой та не обладает, при этом есть вероятность получить ложную информацию от насмерть перепуганого НИП, который просто побоится промолчать. В таких случаях успешная проверка Запугивания вынуждает персонажа предоставить любую информацию, которая, по его мнению, поможет избежать дальнейшие пытки.

Подозрительность

Подозрительность позволяет персонажу распознать подвох или неявную ложь в словах собеседника. Навык также поможет заметить явно избегаемые темы, беспокойство, недоверие, страх и т.п. Тем не менее, проверки не помогут определить, о чем думает персонаж. Эти проверки не могут служить доказательством того, что кто-то лжет или не лжет, и не помогут точно определить причины, лежащие в основе его аргументов или поведения. Такая проверка может лишь обеспечить информацию о ньюансах, которая может восприниматься чувствами, хотя Мастер может предложить гипотезу о возможных причинах при необходимости.

Сцены Исследований

Не во всех сценариях должны присутствовать НИП, которые будут противостоять персонажам. Мастер может также использовать неизвестные или позабытые места, чтобы бросить вызов его группе. Сцены с участием древних руин, поиски древних артефактов глубоко в подъемельях города или даже изучение сценыгрязного ритуала могут служить для продвижения сюжета. Исследовательские сцены не ограничиваются лишь бесконечными пустынями и могут быть использованы в любой ситуации, когда окружающая среда или неизвестность являются основным препятствием для персонажей.

Исследование

Использование сцен исследования очень отличается от социальных или боевых сцен. В последних, игроки противостоят НИП, которые находятся под руководством Мастера и могут принимать решения или реагировать на обстановку. Во время исследований, персонажи должны взять инициативу на себя и определять направление своих действий самостоятельно. Роль Мастера в сцене исследования в основном ограничивается реакцией на действия персонажей, так как он оценивает их планы, устанавливает сложность проверок и излагает их результаты.

Чтобы сцена с исследованием была интересна игрокам не меньше, чем сцены битвы или социального взаимодействия, Мастер должен научиться использовать косвенные инструменты, такие как угрозы окружающей среды или ограниченные ресурсы. Одним из самых простых ресурсов для управлением сценой является время. Мастер может предоставить задачу, которую необходимо преодолеть за определенное время, чтобы предотвратить негативные последствия. Это может сработать также для поиска доказательств перед судом, чтобы избежать землятресения или лесного пожара, который может сжечь ценные вещи или персонажей. Напряжение в этих сценах может быть обеспечено переходом к структурированному времени, хотя Мастер, возможно, пожелает продлить длину раунда и изменить последствия действий, если предоставленное время превышает несколько минут. В качестве альтернативы, Мастер может оставаться в повествовательном времени, отслеживая предпринятые действия и предоставляя возможность предпринимать их в менее формальной форме. Подобный гибкий подход позволяет персонажам работать вместе или разделиться для выполнения задачи в сжатые сроки.

В дополнение ко времени, иные ресурсымогут быть ограничены в ходе исследования. Персонажам, возможно, придется бороться с голодом, либо нехваткой воздуха. Подобные ограничения в основном служат вариацией по временному ограничению, но могут использоваться для поощрения альтернативных решений, которые продлевают предоставленное время (например, охота на любую местную фауну).

Опасность окружающей среды- еще один полезный инструмент в исследованиях. Это могут быть пассивные угрозы, такие как токсичный газ в местной атмосфере, или активные, такие как огонь, который должен быть потушен, или зыбучие пески, которые должны быть обнаружены. Пассивные угрозы хорошо работают с ограничениями по времени. Другие опасности могут быть следствием неудачных проверок или плохо спланированных действий. Пламя может нанести ущерб тем, кто не прошел проверку Акробатики или Атлетики в горящем здании, а также тем, кто просто пытается войти в него принятия надлежащих мер предосторожности.

Несмотря на то, что основное внимание в ходе исследования связано с борьбой персонажей с окружающей средой, это не означает, что Мастер вовсе не может использовать НИП. Фактически, они могут служить для того, чтобы события не становились однообразными при исследовании особенно обширной области. Местные гиды или эксперты могут предоставить игрокам советы для их идей или дополнительную информацию об их начинаниях. По усмотрению Мастера, такие советы и помощь могут претендовать на бонусы к любым проверкам. Тем не менее, важно, чтобы Мастер не позволял избежать сцену в результате помощи НИП, ведь персонажи должны ощущать груз ответственности на своих плечах. Если у вас есть НИП, чья помощь может обесценить все их начинания, Мастер может изменить социальную сцену, чтобы персонажи смогли получить помощь НИП, но он не стал бы выполнять всю работу персонажей за них.

Ориентирование

Поскольку враги редко прячутся в логовах, которые весьма легко обнаружить, Мастер может направить персонажей в неизведанные пустоши или заброшенные города в погоне за ересью. В таких ситуациях сцены исследования часто становятся лишь элементом истории, который поможет персонажам исследовать местность. Для обнаружения огромного ущелья Мастер может ограничиться словами «После нескольких дней путешествия вы обнаружите, что впереди расположилось огромное ущелье», но зачастую хорошей идеей будет использовать проверки со стороны персонажей для обнаружения пути к их цели. Навыки Выживания и Ориентирования в данном случае будут играть ключевую роль, однако Мастер не должен ограничивать использование персонажами и иных навыков, подходящих к ситуации, чтобы каждый из них мог действовать в соответствии со своими сильными сторонами.

В дополнение к проверкам навыков, Мастер должен также учитывать правила длительных путешествий. Таблица 7–24: Скорость в Повествовательном Времени на странице 245 может дать представление о том, какое расстояние можно покрыть за определенное количество времени. Важно, чтобы Мастер не забывал отслеживать появление Усталости в ходе исследования, поскольку это может повлиять на любые проверки и сцены.

Путешествие

Иногда персонажи могут пересекать огромный и даже враждебный регион, не входящий в центр повествования. Любое путешествие на борту судна, может служить подобным примером, а также более ограниченные формы передвижения между важными местами. Хотя такое путешествие полностью способно превращаться в отдельные приключения, оно чаще используется в качестве инструмента для достижения других целей. Избежание использования дальних поездок ограничивает сюжет историй, а уделяя много внимания путешествиям, можно утратить повествовательную нить.

Наиболее распространенный метод использования путешествия на большое расстояние, имеющее небольшое повествовательное значение, заключается в его обобщении. Мастер может подробно рассказать о продолжительности и способах, используемых для путешествий, и, возможно, даже об услышанных во время дороги анекдотах, прежде чем перейти к прибытию персонажей в конечный пункт путешествия. Мастер также может дать игрокам возможность подробно рассказать, что каждый из их персонажей делал в течение поездки. Это позволяет немного увеличить глубину ролевой игры и служит способом придания яркости в путешествие. Однако путешествие не должно быть тривиальным. Путешествие по пустошам может легко стать главным приключением, и даже небольшое плаванье по реке может стать рискованным событием.

Кроме того, некоторые виды деятельности, которые игроки хотели бы использовать, лучше всего выполнять в периоды простоя, такие как сбор слухов или приобретение товаров. Транспортные средства, такие как корабли или караваны могут предложить какие-то полезные удобства. Вполне возможно, что поездка может быть полностью сосредоточена на этой цели. В таких случаях путешествие служит эффективным простоем перед активными действиями. Мастер должен уделять столько времени для таких мероприятий во время поездок, сколько он сочтет целесообразным для поддержания ритма кампании.

Приключения

У Мастера есть много инструментов в распоряжении, как уже описано ранее в этой главе и в других частях книги. Тем не менее, единственным наиболее важным инструментом, которым должен обладать и использовать Мастер, является способность сочетать его понимание персонажей, сцен и других повествовательных инструментов с приключенческим сценарием, чтобы проводить интересные игровые сессии. Этот навык является основой роли Мастера за столом, а поиск или разработка материала для приключений является его самой важной обязанностью.

Типы Приключений

Есть три основных источника для новых приключений, которые может использовать Мастер. Мастер может использовать приключения, созданные другими Мастерами, находить их в иных ролевых играх, или разрабатывать новые приключения самостоятельно, используя уже существующие, либо создавая новый и полностью индивидуальный сценарий. Каждый из этих вариантов предлагает уникальные преимущества, а длительная кампания может со временем использовать материал, взятый из разных источников.

Готовые Приключения

Если Мастер с трудом развивает свои собственные приключения, из-за нехватки времени или вдохновения, можно найти полностью готовые сюжеты, которые имеет смысл использовать. Готовые приключения можно найти во множестве игровых вселенных и открытых источников в сети Интернет, включая приключения, предназначенные для более опытных игроков. Также можно найти любительские работы в Интернете, вплоть до полноценных приключений.

Преимущество их использования заключается в том, что большинство, если не все, подготовительные работы уже выполнены. В то время как некоторые приключения могут потребовать от Мастера корректировки для особенностей его группы, они обладают готовыми предпосылками и структурными элементами. Как только готовое приключение завершено, часто бывает проще создать последующее приключение, чтобы разрешить любые «подвисшие» направления, оставшиеся от игры, чем создавать новое приключение из уже готового. Подобным образом, предварительные приключения могут быть полезны, если Мастер чувствует уверенность в своей способности создавать собственные приключения, поскольку они могут быть источником новых идей, местоположений или НИП, которые будут помещены в его собственное творение.

Модули и Зацепки Приключений

Новые приключения также могут быть построены на основе существующего материала из другого источника. Иногда готовые приключения, места или персонажи имеют детали, которые могут быть раскрыта в будущих приключениях. Эти зацепки и приключенческие модули обеспечивают эффективный баланс между свободой творчества и внешним вдохновением.

Целью приключенческих зацепок является создание основы, из которой может развиваться новое приключение. Данная зацепка обычно фокусируется на предоставлении ответов на основные вопросы написания истории, такие как «Кто, что, где» и «как», посредством введения новых или известных по слухам персонажей, местоположений и событий. Модули развивают эти зацепки дальше, позволяя им использовать в качестве основных развилок для существующего повествования. Мастер по-прежнему должен выполнять основную часть подготовительной работы при их использовании, но они могут помочь сделать первый шаг в этом процессе, развив первоначальный сюжет.

Самодельные Приключения

Наконец, Мастер может создать новое приключение с нуля, используя советы из этой главы. Такое приключение могло бы основываться на готовых персонажах и событиях, или Мастер мог создать все материалы с нуля. Создание самодельного приключения может быть большой работой, но это также может быть чрезвычайно полезным опытом.

Использование самодельных приключений дает два главных преимущества. Во-первых, Мастер не обязан искать внешний источник для своего приключения. Если игроки хотят что-то сделать вне рамок готового материала, или продвигать сюжет быстрее, чем Мастер может найти новые приключения, он может самостоятельно подготовить приключение, чтобы заполнить пробел. Во-вторых, Мастер обладает полной творческой свободой в управлении приключением. Хотя это связано с усилением ответственности и подготовки, Мастер сможет направлять события в любом направлении, которое он и его игроки будут считать наиболее интересным. Если Мастер хочет исследовать определенную местность, ввести новых персонажей и локации, развить свой собственный мир или раздвинуть границы существующего, самодельные приключения - его лучший инструмент.

Связывание Сцен

Сцены являются строительными блоками приключений, сродни сценам в кинофильме. Это справедливо как для работы с готовым приключением, так и для разработки нового. Во время игрового сеанса Мастеру нужно выдать всю информацию о приключениях, начиная с его первоначальной зацепки и заканчивая персонажами. Некоторые сцены могут быть короткими, состоящими из нескольких слов между персонажами игроков и НИП, в то время как другие могут быть расширены драматическими моментами, которые будут доминировать в сессии. Однако все встречи должны быть объединены в единое целое посредством повествования. Успешно соединенные сцены превращаются в нечто большее, чем каждая из них по отдельности, в то время как несвязанные сцены лишь ослабляют воздействие каждого отдельного элемента.

Хороший способ убедиться, что сцены связаны сюжетом - это всегда думать о двух ключевых понятиях: основа и переход. Размышление об основе приключения - это определение наиболее существенных элементов приключения, таких как его начало, всевозможные концовки, самые важные персонажи, места и вещи. Определение объединяющей темы, такой как «неизвестность», «изоляция» или «знание того, кому доверять» также помогает на данном этапе. Как только Мастер определил основы приключения, он должен попытаться удостовериться, что все сцены воздействуют на какой-то элемент основы, например, введение важного персонажа или предоставление информации, которая ведет к концовке.

Выявление элементов основы приключения также помогает Мастеру убрать или изменить любые сцены, которые могут подорвать его основу. Если в основе приключения лежит ужас выживания, сцена, в которой персонажи встречаются с полезным и надежным союзником, может затруднить выражение этой основы.

Определяя основы, рассматривается вопрос о приключении в целом, а понимание переходов помогает Мастеру справляться с отдельными сценами. Переход - это пространство между двумя сценами и он служит для получения результатов по итогам сцены. Если Мастер не может предоставить это последствие, то следующая сцена врятли будет иметь смысл для игроков. Более того, Мастер не может гарантировать, что игроки будут следовать по определенному пути от начала до конца, как это мог бы сделать автор книги. Поэтому он должен создавать сцены с важными элементами и в начале сцены, и в её конце, предоставляя возможность определить, как они могут сочетаться с другими событиями. Каждая сцена должна быть построена с учетом того, как персонажи могут её пройти, и должна включать

одну или несколько подсказок или предложений для будущих действий и исследований.

Например, засада дает очевидную мотивацию для борьбы (а именно выживания) и предлагает несколько будущих действий, таких как бегство из места, которое кажется враждебной территорией, или поиск нанимателей потенциальных убийц, участвующих в нападении. Таким образом, боевая сцена может привести к различным сценам с расследованием (выход из зоны или поиск признаков других скрытых врагов) или социальным сценам (допрос захваченных нападавших или сбор слухов среди местных жителей). Затем персонажи могут вновь вернуться к бою, когда будет найден тайный зачинщик засады, или к социальной сцене с врагом, о котором идет речь, или с разочарованным начальством персонажей. Все это, естественно, зависит от выбора игроков, но Мастер может направить их выбор через грамотные переходы.

Соотношение Сцен

Интерес к игре зависит от чередования всех типов сцен. Слишком большая фокусировка на любом из типов со временем может стать утомительной. Однако постоянная смена типов вызывает аналогичную проблему, создавая либо предсказуемую, либо черезчур хаотичную последовательность, вызывающую неразбериху. Редкое использование одного из типов сцен поможет Мастеру оказать большее влияние, чем полный отказ от него. Учитывая все это, Мастер должен стремиться развить понимание того, как часто можно использовать каждую из боевых, социальных и исследовательских сцен.

Мастер, возможно, пожелает выбрать один вид сцены, который он планирует использовать чаще всего или по умолчанию. Этот выбор может быть сделан как общий, основанный на его стиле и предпочтениях его группы, или его можно варьировать в зависимости от темы и направленности текущего приключения. Это вовсе не обязательно, но установление такого рода базовой линии повествования может помочь управлять ожиданиями игроков и дать устойчивую почву для Мастера. Независимо от того, когда был осуществлен этот выбор, вполне вероятно, что текущая сессия или приключение смогут изменить пропорцию использования типов сцен, хотя и не всегда существенно. Аналогичным образом, один тип сцены может в конечном итоге оказаться преобладающим в какой-то степени из-за наклонностей игроков или специфики текущих событий в игре.

Для того, чтобы сохранять события свежими и интересными, Мастеру следует избегать одного типа сцен, повторяющегося несколько раз подряд, и он должен стараться использовать по одному типу сцен каждые две сессии. Даже социальная сюжетная линия, подобная грандиозному балу для знати, может выиграть от того, что она будет взбудоражена дуэлью или погоней за дерзким вором, а поле боя может включать в себя социальное взаимодействие с союзными силами или даже с менее кровожадными врагами. Иногда может быть целесообразно сосредоточиться в первую очередь на одном или двух аспектах игры для полноценной игры (например, вышеупомянутый бал только с одной дуэлью, преследованием или другой сценой), но не оставлять основную концепцию повествования надолго без внимания, чтобы не сделать игру монотонной. Сохранение оптимального сочетания типов встреч не только улучшает игру, но также позволяет сохранить интригу перед игроками по поводу предстоящей сцены.

Управление Расследованиями

Распространенным явлением во многих приключениях и сюжетах является расследование. Чтобы сражаться со скрытыми врагами и тайной скверной, которая поглощает мир, Инквизиторы и их помощники должны сначала найти те укрытия, в которых скрываются данные опасности. Мастер, который хочет использовать расследование в качестве темы или основы для своих приключений, должен начать с изучения руководящих принципов на странице 284 главы 8: «Повествование».

Привязки Зацепок и Направлений

Основными элементами любого расследования в игре являются зацепки и направления. Мастер обычно дает зацепки, хотя он может потребовать, чтобы персонажи участвовали в сценах или преуспели в определенных проверках, чтобыобнаружить зацепки. Направления проявляются в работе, которую выполняют как Мастер, так и игроки. Мастер может предоставить информацию о зацепке, которая может расцениваться как руководство для действия, либо как часть описания зацепки, либо раскрыть свои детали после успешной проверки. Игроки также могут найти потенциальные зацепки, проявляя инициативу в создании связей или определении деталей, которые выделяются из полученной информации по мере ее представления. Кровавый нож может быть зацепкой. Если в последний раз нож был замечен у определенного НИП, это Направление, которое может быть предложено Мастером свободно или после успешной проверки Внимательности одним из персонажей. Персонажи могли бы использовать свои воспоминания о НИП, чтобы предположить, что нож больше не принадлежит ему (например, в результате его привязанности к азартным играм). Благодаря их инициативе эта информация может стать дополнительным Направлением. В зависимости от того, как Мастер подготовил сюжет, все эти зацепки и направления могут помочь в расследовании, или ни одна из них.

В Боевых Сценах

Ниже представлены зацепки и направления, которые персонажи могут получить в разгар боя.

Зацепки

Хотя может показаться, что яростная битва будет неподходящим местом для сбора информации, боевые сцены могут предоставить не меньше информации, чем прочие. Фактически, простое участие в неожиданной боевой сцене может быть зацепкой, указывающее на присутствие неизвестного врага. Сами враги, участвующие в сцене, также могут быть отличным источником зацепок. Наиболее частыми зацепками, обнаруженными в боевых сценах, являются:

• Наличие или отсутствие конкретных врагов (или союзников) в боевых сценах, будь то отдельные персонажи или группы. Подобное может быть очевидной зацепкой в некоторых случаях и должно использоваться экономно.

• Знаки преданности определенной группе, человеку или идее. Примеры включают жетоны, кокарды или другие знаки отличия, а также униформу, татуировки, или даже конкретные боевые лозунги.

• Необычное оружие или вооружение. Это могут быть предметы, выходящие за рамки обычного вооружения сражающихся, из-за дороговизны или редкости снаряжения, запрещенного вооружения или даже конкретных предметов снаряжения с известным владельцем.

• Атипичная тактика или координация с противниками, известными определенным стилем борьбы. Такого рода подсказки в значительной степени зависит от тактических знаний Мастера, как подробно описано в разделе Тактика и стратегия на странице 358.

Направления

Наиболее распространенным направлением, которое можно извлечь из боевых встреч, является ассоциация. Некоторые из общих зацепок даже имеют неотъемлемые ассоциации, например, униформу врага. По этой причине наблюдение и опознание становится еще одним важным шагом в слежении за боевыми сценами, чтобы гарантировать подлинность источника ассоциации и избежать обмана ложными знаками отличия или аналогичными поддельными зацепками. Тактические зацепки иногда могут указывать на необходимость проверки подлинности, например, когда предполагаемый глупый враг демонстрирует невероятную хитрость, которой он не должен владеть. Знание или обнаружение мотивации нападения также является важнейшим направлением, не в последнюю очередь потому, что оно может помочь предотвратить подобные атаки в будущем. Каждая битва должна быть доступной с точки зрения понимания ее мотивации, так как никто, от солдата армии до бандита нелюдей, не будет рисковать своей своей жизнью в бою без причины (даже если эта причина кажется непонятной стандартному мышлению персонажа). Последний из распространенных направлений в боевых сценах - выслеживание, поскольку оставшиеся в живых враги или направление полета стрел в начале боя может подсказать, откуда произошло нападение, что может помочь обнаружить местонахождение противника. Обратите внимание, что опросы захваченных противников могут также выявить и иные направления.

Менее распространено изменение направления расследования на поиск связи зацепок, полученных в бою, с их историей, однако это может оказаться полезным, в зависимости от предпосылок сцены. Также зацепки иногда могут быть извлечены из прошлого конкретного бойца или предыдущих владельцев или пользователей конкретного оружия. Наконец, лишь немногие из зацепок, полученных в бою требуют детального изучения, поскольку сама битва обычно дает достаточную информацию относительно данных зацепок.

В Социальных Сценах

Ниже представлены зацепки и направления, которые персонажи могут получить во время социальных сцен.

Зацепки

Зацепки от социальных сцен часто малозаметны и их легко пропустить. Их чаще всего извлекают из беседы или сообщения, из-за чего их сложнее подтвержить или отследить. Тем не менее, можно также получить более конкретные зацепки от места и объектов, которые присутствуют в такой сцене. Самыми распространенными зацепками в социальных сценах являются:

- Заметное или частое упоминание определенной темы или избегание темы, которую можно было бы ожидать.
- Имена людей или мест, упомянутых в связи с важной темой, например сообщников подозреваемого, или тех, кто мог иметь доступ к известной зацепке.
- Выбор места встречи или другой социальной сцены, запланированной заранее. Это, скорее всего, зацепка к пониманию того, что местоположение является необычным, например, ближе или дальше от места обитания НИП, чем можно было ожидать, или если место проведения необычно открыто или приватно для ожидаемого обсуждения.
- Любая одежда или атрибуты, которые носят или имеют НИП, которые являются странными или неподходящими для данной ситуации. Это могут быть предметы, которые бросают вызов социальному статусу (отсутствие траурной одежды после смерти родственника) или окружающим условиям (предметы одежды, которые не соответствуют текущей погоде или обычаям страны).
- Участие персонажей, у которых нет причин присутствовать. Это могут быть партнеры НИП (такие как грозный телохранитель в месте, известном как безопасное) или совершенно неожиданные собеседники.

Направления

Социальные сцены уникальны тем, что при беседе с хорошо осведомленным НИП можно незамедлительно обнаружить зацепку или направление. Возможно, умный игрок может задать несколько прямых вопросов, чтобы получить большое количество информации. Хотя это может быть эффективным инструментом на последнем этапе расследования, Мастер должен ограничивать возможность получения информации подобным образом, чтобы у игроков не отпала необходимость производить расследования. Мастер должен помнить, что если бы персонажи обладали достаточными знаниями для завершения расследования, они бы его завершили до того, как они посетят остальные запланированные сцены. Таким образом, обладающие необходимой информацией НИП не должны быть склонны давать ответы без какой-либо оплаты за свои услуги, если их вообще можно будет найти. Мастер может ограничивать получение информации, требуя оказания услуг для расположения НИП или отказывая НИП в рассмотрении определенных тем, а то и вовсе предоставляя ложь в отношении любых неудобных вопросов.

Предполагая, что это препятствие можно преодолеть, Мастер может использовать социальные сцены, чтобы представить ряд различных направлений. Социальные сцены служат, пожалуй, наилучшим способом определения мотивов личности, будь то путем общения с соответствующим человеком или с его партнерами. НИП также являются полезным источником информации о деталях, которые вряд ли будут озвучены за пределами этой беседы, например, запрещенной информации или подробностей которые будут рассматриваться как существенные лишь за пределами местных сплетен. Такие беседы могут также дать информацию о преступлении, если есть информация о подобных случаях.

Основная трудность с зацепками, полученными в социальных сценах - это аутентификация. Часто, используя эти зацепки, персонажи вынуждены доверять словам НИП. Доверие - редкий товар в работе Инквизиции, что делает поиск подтверждающих доказательств для большинства таких зацепок необходимостью. Кроме того, по этой же причине может быть трудно отследить источник информации, полученной из уст в уста. Слухи и сплетни могут быть полезными инструментами, но они могут жить своей жизнью, обрастая домыслами и откровенной ложью. Поиск источника социальной зацепки может оказаться необходимым, чтобы прояснить противоречия и, возможно, установить его мотивацию.

В Исследовательских Сценах

Ниже представлены зацепки и направления, которые персонажи могут получить во время исследовательских сцен.

Зацепки

Сцены исследования могут быть отличным источником зацепок. В конце концов, многие классические сцены расследования, от осмотра места преступления до отслеживания таинственных следов зверей в лесу, можно считать сценой исследования. Ключом к успеху расследования в процессе исследования часто является поиск в нужном месте, поэтому Мастер может счесть эти сцены наиболее полезными при нахождении подсказок и направлений в вредыдущих сценах. Исследовательские сцены могут включать в себя ошеломляющее разнообразие зацепок, но некоторые из наиболее распространенных примеров включают:

- Следы, отпечатки сапог или другие признаки недавней деятельности, особенно в изолированных или редко посещяемых районах.
- Предметы или объекты, явно чуждые окружающей среде, например качественные инструменты в джунглях или обломок мрамора вдали от любых природных отложений камня.
- Выброшенные или скрытые примеры зацепок от других типов сцен, оставшиеся в отдаленных местах.

Направления

Выслеживание - это направление, которое чаще всего связано со сценами исследования. Сцены исследования могут быть основаны на направлении расследования, когда персонажи вынуждены обследовать текущую местность или то место, где было обнаружено данное направление. Кроме того, вопросы выслеживания тесно привязаны к конкретным сценам, которые могут включать в себя исследование или иные задачи, которые может включать в себя расследование. Сцены исследования, в которых персонажи обследуют определенную область, часто используются для расследования полученной информации. Поиски могут помочь обнаружить зацепки, которые были оставлены или спрятаны НИП, включая доказательства, которые могут противоречить ложным показаниям, либо выявить связь человека с расследуемым преступлением. В некоторых случаях это свидетельство может также дать представление о методах, используемых в преступлении.

Значительно реже с помошью сцены исследования можно найти историю зацепки. Зацепки, обнаруженные путем исследования окружающей среды обычно можно найти, если их не забрали с собой намеренно. Однако, именно по этой причине, сцена исследования определенной области иногда помогает обнаружить информацию о зацепке, которая была обнаружена в другом месте. Учитывая, что исследовательские сцены редко предоставляют возможность контактировать с другими персонажами, крайне редко они могут помочь в обнаружении направлений. Возможно, обнаружение скрытой зацепки может пролить свет на этот вид направления, но подобное происходит достаточно редко, чтобы находка не нуждалась в дальнейшем подтверждении.

Руководство Игроками

Хорошее расследование основывается на тщательно подготовленной информации. Мастер должен предоставить достаточно подробностей, чтобы возбудить интерес игроков, не раскрывая при этом любую информацию, на которую опирается сюжет. Когда вы создаете конкретную сцену или зацепку, их описания должны предоставлять информацию, включающую свободу для её интерпритации. Если у Мастера есть конкретные пути, по которым он намерен провести персонажей во время расследования, подобный способ органично впишется в сюжет.

Однако, ориентированные на расследование плохо функционируют без участия игроков. Чтобы действительно пробудить интерес к расследованию, персонажи должны быть способны прокладывать свои собственные пути (до определенной степени). Мастер должен сосредоточить свое внимание на конечной цели и зацепках или сценах, но оставить средства достижения этой цели и способов оказаться в сценых в значительной степени в руках персонажей.

Если игрокам будет сложно придумать дальнейший план действий, Мастер может позволить им находить зацепки для потенциальных действий, но он не должен заставлять их заниматься определенным делом. Если персонажи не знают, с чего начать поиск контрабандиста, они могут найти заметку на полях учетной книги, которую тот обронил, или рисунок в одном из помещений, где его видели. Такая заметка не должна сообщать его имя и адрес, но может указывать на место встречи или общего партнера, который может знать больше. Если игроки проявляют активность, следуя по ложному следу, Мастер может предоставить им возможность проверить их теории, вместо того, чтобы подкидывать им подсказки. Однако эту технику следует использовать осторожно, так как игрокам может не понравиться мысль о том, что вся их деятельность с самого начала вела по ложному пути. Тем не менее, иногда идея, распространенная среди персонажей, просто слишком хороша, чтобы её не проверить, и Мастеру было бы неплохо симпровизировать, чтобы включить её в приключение.

Загвоздки

Иногда ориентированные на расследование приключения сталкиваются с проблемами, которые заводят ситуацию в тупик и препятствуют дальнейшему движению. Некоторые из них можно избежать при планировании приключений. Одной из предупредительных мер состоит в том, чтобы избежать привязки успеха расследования исключительно к успехам проверок. Хотя зацепки и направления могут быть привязаны к результатам проверок, Мастер должен убедиться, что игроки могут получить любую важную информацию без них, например, посредством первоначального инструктажа. Если Мастер не может найти способ предоставить такую информацию, тогда приключение должно быть откорректировано для избежания ситуаций, когда неудачный бросок кубика заставит игроков застопорить расследование.

В других случаях проблема возникает во время сеанса. Иногда игроки неоднократно пропускают информацию, предоставляющую важную зацепку, несмотря на обилие сюжетных намеков, или они зацикливаются на теориях, совершенно не связанных с сюжетом. Если более тщательное руководство не приведет к изменению курса поведения игроков, возможно, потребуется подключить более радикальные меры. Например, проверенная временем традиция заключается в разрешении подобных загвоздок внезапным нападением или засадой, в ходе которых нападающие могут оставить важную информацию. Используя этот метод или его вариации, можно выправить направление расследования на правильный путь или перенаправить внимание игроков на опровержения неверно сделанных ими выводов.

В качестве альтернативы, Мастер может позволить персонажам использовать ошибочные выводы до тех пор, пока они не осознают свою ошибку, но это может привести к трате драгоценного времени в игровой сессии. Подобную ситуацию можно смягчить, если ошибка приведет к дополнительным сценам разного рода, которые помогут персонажам вернуться на верный путь. Это позволяет игрокам чувствовать свои выводы верными, а Мастеру - сохранять нить повествования, не ставя под угрозу ни одну из его целей.

Награды

В течение кампании, персонажи призваны совершать великие и ужасные вещи в защиту человечества. Мастер же должен следить за тем, чтобы их деяния были вознаграждены должным образом, независимо от того, обладают ли они определенными знаниями, властью или ресурсами. Такие награды служат для создания чувства прогресса и мобильности в течение всей кампании, а также для того, чтобы дать игрокам чувство удовлетворения за действия своих персонажей. Все они могут быть определены в зависимости от серьезности угроз, с которыми столкнулись игроки, или других факторов по усмотрению Мастера.

Измеряемые Награды

Существует много видов наград, вручение которых можно четко измерить и контролировать. Виды подобных наград могут значительно различаться, но все они позволяют легко оценить достижения персонажей благодаря предоставляемым ими эффектам. Награды такого типа включают в себя увеличение характеристик или других показателей персонажа, или получение дополнительных возможностей и ресурсов.

Очки Опыта

Наиболее распространенным типом наград, которыми располагает Мастер - это очки Опыта. Получение Опыта представляет персонажу возможность учиться во время его участия в сценах, что позволяет ему становиться сильнее. Персонаж с большим количеством Опыта способен приобретать повышение характеристик или навыков, а также новые таланты,

что приводит к значительному увеличению его способностей. Так как Опыт связан с возможностями персонажа, скорость, с которой Мастер его выдает может влиять на темп кампании. Предоставление большого количества Опыта приводит к гораздо более сильным персонажам и необходимости повышения опасности сцен, так же как предоставление небольшого количества Опыта оставляет персонажей слабыми и не способными противостоять серьезным врагам.

Существует два основных способа, с помощью которых Мастер может выдавать Опыт: абстрактный и детальный. Эти методы разумно использовать в качестве основных во время кампании, и грамотное использование данной награды поможет Мастеру контролировать возможности и потенциал персонажей игроков.

Абстрактный Метод

Это самый простой способ награждения Опытом, и он рекомендуется для начинающих Мастеров, или если Мастер предпочитает более прямолинейную систему. Согласно абстрактному методу, очки Опыта присуждаются за время, проведенное в играх, обеспечивая устойчивое и равномерное развитие для всех персонажей. Для каждого игрового сеанса, состоящего из нескольких сцен, каждый персонаж должен получить 400 очков Опыта. Это позволит им приобрести незначительное увеличение их возможностей примерно каждую сессию или более значимую из них каждые несколько сеансов. Этот метод предполагает, что игровой сеанс длится приблизительно четыре часа активной игры. Для более длинных или более коротких сеансов Мастер может соответствующим образом корректировать размер награды.

Детальный Метод

Также, вручение Опыта можно осуществлять более подробным способом, где каждая награда связана с конкретной сценой или задачей. Это позволяет Мастеру более детально подходить к развитию персонажей и событий, что может повысить чувство удовлетворенности игроков. Тем не менее, это требует от Мастера способности оценить сложность каждой сцены или задачи и назначить за них соответствующую награду. Обычно, это можно сделать заблаговременно, например, при планировании сеанса и сцен, что поможет сэкономить время и силы. Некоторые Мастера могут выдавать опыт за сцену только после того, как удостоверятся, что она определенным образом оказала влияние на приключение.

Таблица 11–1: Сложность указывает величину Опыта, который персонажи могут получить в зависимости от сложности сцены. Сложность может быть оценена на основании того, насколько она опасна, какой вред или ущерб она может нанести персвонажам и их снаряжению, а также, сколько времени она отнимет у героев. Простая сцена может не представлять большой угрозы для здоровья персонажей, но отнимет их время время или ресурсы, в то время как очень тяжелая сцена может подвергнуть жизни персонажей серьезной угрозе, вплоть до окончательной смерти или угрозе сожжения очка Судьбы.

Мастер, использующий подробный метод, должен быть осторожен, чтобы присуждать опыт только за важные сцены, которые продвигают сюжет или цели персонажей. Присвоение Опыта просто за победу над врагами может стимулировать поведение, которое искажает игровой процесс, например, стимулируя игроков вступать в ненужные сражения ради Опыта. Точно так же более опытные и сильные персонажи могли бы столкнуться с задачами и противниками, которые не будут представлять серьезных проблем, и в этом случае не стоит их вознаграждать за решение подобных проблем.

Таблица 9–1: Сложность Сцены

Сложность	Опыт каждому Игроку
Очень простая	50
Простая	70
Привычная	100
Средняя	130
Непривычная	170
Тяжелая	200
Очень тяжелая	250

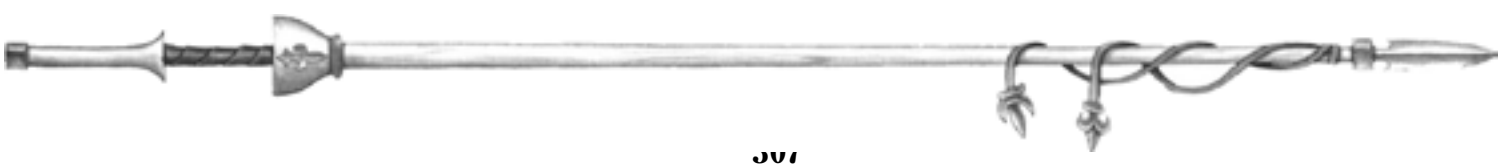
Награды за отыгрыш

Мастер также может выдавать игрокам Опыт в качестве награды за отличный отыгрышь во время сессии. Величина подобной награды зависит от усмотрения Мастера, но, как правило, должна составлять от 100 до 500 Опыта и не должна превышать сумму, полученную в ходе сеанса. Мастер должен быть осторожен, награждая этими бонусами исключительно за качественную игру и действия персонажей, например, когда игрок рискует жизнью своего персонажа, из-за того, что его персонаж так бы поступил, или рассказывает исчерпывающую историю из воспоминаний его персонажа. Ради справедливости, данная награда должна выдаваться только игроку, а не для всей группы, так что игроки, которые обычно отыгрывают более качественно, должны получать от игры больше, чем их более ленивые товарищи. Точно так же награды за отыгрышь не должны предоставляться игроку, действия которого делали сессию менее интересной для других, независимо от того, насколько это уместно для его персонажа.

Влияние

Влияние персонажа может быть увеличено в качестве награды за ряд достижений, от привлечения внимания могущественного покровителя или союзника, до получения особо мощного оружия или ресурса, который может запугать других, вынуждая их подчиняться. Чаще всего Влияние усиливается, когда персонаж помогает разгадать зловещий заговор, разоблачить скрытого вдохновителя или уничтожить страшного врага, другими словами, когда основные цели приключений будут успешно достигнуты. Эти увеличения отражают растущее признание персонажа как силы, с которой следует считаться, а также разнообразных благодарных союзников, которые извлекают выгоду из поступков персонажа.

Мастер должен предоставлять незначительное увеличение Влияния всем персонажам, которые участвуют в завершении приключения. Если выполняемые задачи были незначительными или мало повлияли на внешние дела, Влияние может увеличиться лишь на 1. Для крупных достижений, которые сотрясают основы княжества или достигаются в результате продолжительного приключения, Влияние может возрасти на 10 или более пунктов. В большинстве случаев награда должна варьироваться где-то между этими значениями, при этом типичное приключение длится несколько сессий, предоставляя от 3 до 5 очков Влияния всем участникам. Персонажи, имеющие особую значимость в приключении или вышедшие за пределы служебного долга, могут получить дополнительные очки, что в два раза больше обычного вознаграждения. Награда за независимые цели или действия персонажа должна быть примерно такого же размера, как награда за исключительную полезность в приключении.



Увеличение Запаса Очков Судьбы

Увеличение запаса очков Судьбыперсонажа является, пожалуй, самой значительной наградой, которую может предоставить Мастер. Само наличие у персонажа Очков Судьбы выделяет его из толпы простых смертных. Увеличение запаса символизирует большую судьбу, которая может изменить бесчисленные жизни. В игровых терминах каждое увеличение запаса Судьбы не только дает персонажу повышенную универсальность и силу с помощью очков Судьбы, но и предоставляет ему дополнительную жизнь или, по меньшей мере, отсрочку от смерти, за счет возможности сжигания запаса очков Судьбы как описано на странице 293.

В качестве награды это увеличение должно быть зарезервировано для самых важных дел, совершенных во время кампании, и не чаще, чем раз в несколько приключений, отражая преодоление невероятных трудностей и достижение эпических целей. Конечно, если Мастер слишком неохотно предоставляет такую награду, это может привести к тому, что персонажи станут намного менее эффективными, а также более уязвимыми к случайной смерти, поскольку они могут утратить все очки Судьбы, которые у них есть. Может быть онно уместным увеличить запас очков Судьбы персонажу или всей группе, если они возьмутся за задачу, зная, что они будут рисковать своими жизнями (и, следовательно, потенциально могут сжечь запас Судьбы, чтобы выжить).

Снаряжение и Ресурсы

Некоторые награды могут косвенно служить для увеличения сил персонажей. Мастер может также предоставить персонажам доступ к новому вооружению, снаряжению или другим материальным ресурсам в качестве награды. Такие награды имеют смысл, когда персонаж произвел впечатление на покровителя или союзника, имеющего доступ к таким ресурсам, хотя поиск этих наград может иногда служить самостоятельным приключением.

Как правило, ресурсы, предоставляемые в качестве вознаграждения, должны отличаться от ресурсов, которые персонажи могут приобрести с помощью Влияния. Они могут быть реже или лучше, чем могут себе позволить персонажи в настоящее время, или иметь истории и ассоциации, которые делают их статусными вещами. Такие предметы, как меч, которым владеет знаменитый лорд-маршал императорской гвардии, или огнемет, благословленный древним экклезиархом, заставляют игроков больше заботиться о награде, чем просто об очередном клинке или арбалете. Мастер может воспользоваться этой возможностью для создания уникальных предметов обмундирования, помимо тех, что представлены в Главе 5: Оружейная.

Персонажи могут также получать предметы с тел своих врагов. Мастер должен позаботиться о том, чтобы ограничить подобное мародерство и при необходимости вмешаться, если персонажи уделяют больше времени обчистке трупов, чем их непосредственными задачами. Броня может быть уничтожена, оружие повреждено, а устройства бесполезны, если Мастер считает, что их владение будет препятствовать планам кампании. Некоторые предметы, такие как реликвии нелюдей или оружие Хаоса, должны налагать другие штрафы на жаждущего персонажа, хотя они могут стать основой для новых приключений.

Конечно, не все подобные награды должны иметь форму снаряжения. Наемники или оруженосцы могут быть командированы в команду игроков, или персонажи могут заполучить в распоряжение укрепленную базу в данной местности. Наличие хитро спрятанного укрытия или дворцового шпиля в качестве штаба может предоставить удобства, которые не сможет предложить никакое снаряжение.

Медали и Ордена

Еще одним вознаграждением для игроков, которое оказывает влияние на отряд в целом является награждение медалями и орденами. Эти награды присуждаются за игровые действия, пронизанные героизмом и отвагой, и делятся на два типа. Есть Имперские Ордена, которые сохранились еще со времен Империи и которые можно получить повсюду, и Княжеские Почести, которые являются уникальными для каждого княжества и часто выдаются за особые заслуги. Хотя медали и почести присуждаются отдельным членам отряда, их преимущества в механике игры влияют на отряж в целом.

Медали и почести представлены в следующем формате:

Описание: Физическое описание медали.

Заслуга: Объяснение того, чего данный персонаж или отряд должен достичь, чтобы получить медаль. Эти предварительные условия являются руководящими принципами, и независимо от того, выполнены они или нет, они всегда выдаются на усмотрение Мастера.

Бонус: Механический бонус, получаемый отрядом за то, что он получил (или имел) носителя медали в своих рядах.

Багровый Медальен

Багровый Медальен присуждается воинам, которые продолжают сражаться даже после получения тяжелой травмы.

Описание: Имеет разнообразные формы, но обычно выглядит как череп с тремя стилизованными красными вставками драгоценных камней под ним.

Заслуга: Продолжать сражаться с врагами, получив критическое ранение (см. Страницу 256).

Бонус: Когда владелец этой медали впервые получает урон в бою, уменьшите этот урон на 1 до минимума 0.

Почетная Лента

Почетная Лента присуждается отряду в целом за то, что он является опорой в большой битве, за то, что он сдержал натиск врага и повернул сражение вспять.

Описание: Обычно представлена как травленная латунная полоса с лентой.

Заслуга: Быть участником массированного сражения, которое армия бы проиграла, если бы не действия отряда.

Бонус: +10 к любой проверке Восприятия и Маневрирования на крупном поле боя.

Тройной Череп

Тройной череп присуждается отрядам, которые понесли массовые потери в одном бою. Его братом, Золотым Черепом, награждаются посмертно те, кто пал в бою.

Описание: Обычно выглядит как ряд из трех черепов.

Заслуга: Награждаются выжившие из отряда, понесшего более 66% потерь.

Бонус: +5 ко всем проверкам Уворота и Парирования.

Окрыленный Череп

Крылатый череп - это древняя похвала, вручаемая офицерам, которые продемонстрировали необыкновенное и вдохновляющее лидерство.

Описание: Обычно представлен как череп с крыльями, он часто обрамляется узором.

Заслуга: Вдохновенное лидерство, ведущее к праведной победе. В игровой терминологии эта честь присуждается любому персонажу, который руководит единолично, приведя свои войска к победе.

Бонус: +10 ко всем проверкам Командования.

Крест Махария

Крестом Махария награждают за успешное и разумное применение тактики. Носителей этой медали часто вербуют в общий состав будущих походов или кампаний,и их тактические советы получают большое внимание полевых командиров исключительно в силу того,что они были награждены данными почестями.

Описание: Обычно представлен в виде большого креста в окружении лавровых листьев.

Заслуга: Крест никогда не вручается за мужество. Он должен быть присужден после любого сражения, в котором герои победили прежде всего из-за своей тактической сообразительности, благодаря быстрому мышлению, хорошей стратегии, разумному риску и осведомленности о поле боя.

Бонус: +10 ко всем проверкам Логики или Академических Знаний (Тактика), совершенных во время боя.

Имперские Почести

Имперские Почести - это широкий класс медалей за храбрость. Название разнится от места к месту. Такие награды иногда подразделяются на специальности, в зависимости от рода войск получившего награду.

Описание: Обычно выглядит как череп, окруженный лавровыми листьями.

Заслуга: Выдающийся героизм в бою.

Бонус: +10 ко всем проверкам Страха.

Создание Наград

Есть бесчисленные медали, прикрепленные к мундирам бойцов во всем мире, и примеры здесь лишь вскользь касаются верхушки этого айсберга. Многие почести создаются для определенных походов и сражений, и Мастеру поощряется создание уникальных наград, основанных на обязательствах, в которых сражались игроки.

Неизмеряемые Награды

Некоторые награды сложно отразить в листе персонажа. В дополнение к повышению характеристик или новой экипировке Мастер может предоставлять ресурсы, полномочия и привилегии, которые существуют в чисто повествовательном смысле, но которые не менее интересны или ценны, чем иные награды

Информация

Знание - это сила, и инквизиторы понимают это лучше всех. В ходе приключения успех или неудача персонажей может зависеть от их способности получать информацию. Некоторая информация, которую они находят, имеет ценность из-за ее способности решать имеющиеся проблемы, например, знание о местонахождении убежища еретиков. Другая информация может быть смертельно важна. Страшные секреты могущественных личностей, Истинные Имена Демонов или секреты Темного Века могут быть более ценными, чем все состояния богатых дворян. Предоставляя возможность персонажам изучать или натыкаться на ценные секреты, можно дать им доступ к ресурсу, ограниченному только своей изобретательностью. Аналогичный эффект можно получить, если предоставить им доступ к секретным хранилищам и архивам выдающихся инквизиторов или имперских учреждений.

Слава и Власть

Влияние персонажей не просто является характеристикой. Это может быть мощным описательным ресурсом, представляющим всевозможные альянсы, протекции и покровительства. Отражая Влияние персонажа, можно обыграть это как благодарность НИП, например, за счет подарков, которые они могли бы дать. Когда преступник трепещет от одного только имени персонажа или его титулов, это будет не менее эффектно, чем любой измеримой бонус. В какой-то степени, подобной наградой может быть простое изменение в описательной части, для отображения статуса персонажа.

Призние его доблести и прошлых заслуги может обеспечить не столь явную форму вознаграждения, которая работает в качестве фона для более измеримых выгод. Когда Мастер хочет убедиться, что игроки оценили эту награду, он может сделать более конкретные, широкие жесты. Почетные звания или медали за заслуги или обещания будущей помощи могут быть достойной наградой за хорошо проделанную работу. Хитрый Мастер может опираться на это, чтобы обогатить будущие события, позволяя персонажам распутать сложную ситуацию, заставив кого-либо им задолжать. Это может быть сделано с помощью системы Подкреплений (страница 294). Если персонажи соответствующим образом впечатлили НИП, или он теперь должен им достаточно большой долг, его долг может быть преобразован в Персонажа Подкрепления для будущих игр. Мастер может даже наградить группу талантом Союзник, если она успешно помогла какой-либо фракции в результате совей деятельности.

Последствия

Все действия должны иметь соответствующие последствия. Подобно тому, как можно увидеть последствия успеха действий персонажей (обладание дополнительной властью и благосклонностью), неудачи или пренебрежение обязанностями могут иметь ужасные последствия. Мастер должен всегда применять наказания в качестве последствий для действий персонажей тщательно, так как игроки могут попробовать избежать кары за свой провал или воспринимать потерю как чрезмерное наказание.

Изъятие Наград

Иногда может быть целесообразным забрать то, что ранее было предоставлено. Очевидно, что такие преимущества, как Опыт или увеличение запаса Судьбы не могут быть отозваны, но имущество, услуги, или титулы, предоставленные персонажам могут исчезнуть вместе с человеком (или его благоприятным настроем), который их предоставил. Персонаж, который не оправдал свою репутацию может обнаружить, что он больше не приветствуется в кругах, в которых он ранее был вхож, или разгневанный должник может отказаться от оплаты своих долгов. Вооружение может быть затруднительно отнять, если персонажи не захотят его лишаться. Впрочем, если персонажи пользуются чужой собственностью, они могут получить большую кару, чем если бы просто отдали эти вещи их хозяевам.

Разнообразные Группы

Каждая группа игроков отличается. Один отряд может сосредоточиться на привлечении опытных исследователей, переговорщиков и мыслителей, а другой может состоять исключительно из смертоносных бойцов. Из-за этого большого различия между группами нет надежного способа рассказать, какие сцены станут настоящим вызовом каждой группы. Из-за этого правила создания сцен должны использоваться лишь в качестве ориентиров для Мастера, а не жестких правил. Мастер наблюдает за своей группой и определяет, насколько легко он чувствует себя в боевых сценах. Затем он может настроить уровень сцены или Порог Угрозыосновываясь на своих наблюдениях. По мере того, как персонажи растут в опыте и приобретают новые способности, эти настройки будут изменяться, поэтому Мастер должен постоянно знать, сохраняет ли он развлекательный баланс в своей игре.

НИП и Противники

В ходе игры персонажи сталкиваются с широким спектром персонажей, которые управляются Мастером (НИП), от простых грабителей важнейших кньязев этого мира. НИП могут также варьироваться от отвратительных нелюдей, стремящихся искоренить человечество, до нечестивых Демонов, жаждущих душ смертных. Ответственность за отображение этих персонажей лежит на Мастере. Вдыхание жизни в различных НИП, может быть трудной задачей, но она может принести и удовлетворение. Хотя многие из способностей и снаряжения НИП обладают преимуществом в первую очередь во время боя, многие из них могут и должны встречаться на дружеских или, по крайней мере, не враждебных условиях. В частности, НИП, могут быть потенциальными информантами, союзниками или соперниками для персонажей, или просто наблюдателями и случайными свидетелями, которые могут помочь игрокам. Конечно, как скоро они узнают, никому нельзя доверять, и каждый писарь или рабочий печи - потенциальный предатель и враг. Мастерам предлагается создавать новых и уникальных персонажей для своих игр.

Создание и Балансировка Сцен

Бой - важный и захватывающий компонент игры, но не всегда легко обеспечить, чтобы сцены были сложными для игроков, но не обрекали на гибель их персонажей. В этом разделе описаны правила для НИП и противников, включая создание боевых сцен, чтобы Мастер мог грамотно создавать захватывающие противостояния для своих игроков.

Интерпретация Ранений

У некоторых необычных существ могут существенно отличатся количество и качество их Частей Тела. Из-за этого некоторые результаты из таблиц критического эффекта могут показаться не столь подходящими для этого конкретного НИП. Когда это происходит, у Мастера есть два варианта:

- Увеличивайте силу Критического эффекта до тех пор, пока он не будет соответствовать данному эффекту для обычного персонажа.
- Создайте образное описание того, как кажущийся неподходящим результат Критического эффекта влияет на персонажа.

Использование НИП

НИП - это персонажи, которых не контролируют игроки. Вместо этого, Мастер контролирует всех НИП, определяет их действия и делает за них броски. Во многом подобно персонажам игроков, НИП обладают характеристиками, навыками, талантами, оружием, доспехами и снаряжением. Каждый НИП также имеет тип; Это определяет важность НИП и слегка изменяет его правила. Обратите внимание, что НИПы всегда умеют владеть тем оружием, что они имеют, даже если Мастер изменяет вооружение персонажа (если Мастер не решит иначе).

Типы НИП

НИПы делятся на четыре типа. Тип НИП указывается рядом с его именем в профиле.

Погонщики (и Миньены):

Погонщики (и Миньены): Особый тип противника, который отображает, дрессировщика, вдохновляющего офицера или мощного манипулятора над слабыми умами. Погонщик является обычным персонажем со стандартным профилем, однако он также включает дополнительные профили для Миньенов, которые сопровождают Погонщика в бою. Каждый Погонщик обладает определенными способностями, которые он может использовать для улучшения способностей своих Миньонов, координации их действий или даже использования их для защиты от атак. Погонщик и его Миньоны эквивалентны противнику уровня Элиты.

Боец

Бойцы представляют собой непритязательных персонажей и рядовых противников, которые встречаются на протяжении кампании. В одиночку они вряд ли могут быть большой угрозой для персонажей игроков и, как правило, являются простыми пешками в большем, более зловещем плане. Бойцы действуют под следующими специальными правилами: Незначительные: Бойцы не могут извлечь выгоду от Праведной Ярости в своих атаках. Если Мастер и игроки согласны, все удары против них попадают по Туловищу, чтобы ускорить игру. • Быстрая Смерть: Бойцы будут мгновенно убиты или выведены из строя при получении любого критического урона.

Элита

Элита почти равна по силе персонажам игроков, как то на поле боя, так и в поединке умов. Элитные персонажи действуют так же, как персонажи игроков, и могут воспользоваться правилами Праведной Ярости

Мастер

Мастера - невероятно опасные личности. Они - грозные бойцы, непревзойденные лидеры и гениальные тактики. Мастера действуют подобно Элите, но также имеют следующее специальное правило: • Экстроординарные Характеристики: Мастера могут иметь характеристики, превышающие 100. Они ведут себя как обычные характеристики; Однако при определении бонуса характеристики более 100 используются цифры десятки и сотни. Например, у персонажа с Силой 113 был бы бонус Силы 11.

Создание Боевой Сцены

Каждая боевая сцена должна казаться уникальной, бросая вызов игрокам, но не подавляя их. Это может быть непростой задачей для Мастера, и многие кампании заканчиваются скучными, легкими сценами (или одной слишком сложной сценой). При подготовке и создании сцен для игрового сеанса есть много факторов, которые Мастер должен учитывать, чтобы поддерживать этот аккуратный баланс и чувство разнообразия: сложность сцены, сочетание задействованных НИП, окружающая среда, и всех схватки, в которых уже участвовал отряд, на протяжении всей сессии.

Балансировка Сцены

Создание интересных, сбалансированных сцен выходит далеко за рамки простого выбора НИП, которые будут противопоставлены персонажам игроков на поле битвы. Разнообразие НИП в боевых сценах, опасности окружающей среды и количество боевых сцен, в которых уже успели поучаствовать персонажи игроков, способствуют незабываемой сцене.

Композиция

Уровень сцены является абстракцией его опасности, но то, что и в каких количествах выбрано для сцены, действительно определяет силу сцены. Выбранные противники могут иметь большое влияние на то, сколько времени потребуется для завершения сцены. Ниже приведены несколько элементов, которые должен иметь в виду Мастер при выборе НИП для сцены:

- **Разнообразие:** сцены должны включать различные типы НИП. Сцена с одними только Бойцами привести к короткой и

неудовлетворительной стычке, в то время как сцена с Элитой и Мастерами может быть невероятно сложной для персонажей и утомительна для Мастера. Типичная сцена должна состоять примерно из 1-3 Элитных НИП и Мастеров, а остальная часть Порога Угрозы заполняется Бойцами и Погонщиками (с Миньенами).

• **Соответствующие противники:** При выборе НИП для сцены Мастер должен попытаться использовать НИП, подходящих для текущего уровня персонажей. Использование Мастера высокого уровня угрозы против группы низкого уровня или множество Бойцов с низкой степенью угрозы против могущественных персонажей может привести к разочаровывающим сценам как для игроков, так и для Мастера, при этом ни один из них не будет наслаждаться игрой.

• **Изменение Темпа:** при создании сцены Мастер должен рассмотреть сцены, с которыми уже сталкивается отряд, а также столкновения, с которыми им придется столкнуться в будущем. Каждая сцена должна быть составлена несколько иначе, чтобы изменить Темп приключений и сохранить персонажей игроков на ногах.

Обстоятельства Боя

Сражение в стерильных, безликих условиях может быть скучным, и его следует избегать, если это не является задумкой Мастера. Отличный способ создать памятные сцены - использование боевых обстоятельств (страница 229), чтобы создать интересные тактические ситуации, которые выделяют каждую сцену обособленно. Описание богатого разнообразия боевой сцены также служит отличным способом подготовить игроков к бою. Ниже приведены несколько примеров того, как интегрировать боевые обстоятельства в сцены, чтобы создать большее разнообразие:

• **Укрытие:** Это может быть что угодно, от плотных флоры и опрокинутых ящиков к контейнерам, обломками скал и мусора баррикад. Это всегда отличный способ добавить вызов в битву. Они обеспечивают тактические опорные пункты для персонажей, и каждый их элемент может помочь внести в игру описательные элементы.

• **Тьма и Тени:** Темнота или неяркое освещение может позволить некоторым существам проскользнуть всюду незамеченными. Она также может помешать с идентификацией союзников и врагов, создавая драматический накал.

• **Труднопроходимый Ландшафт:** Может включать болотистую местность, глубокий снег или свежий кратер. Такой рельеф замедляет персонажей, которые полагаются на скорость, и заставляет их планировать атаку, чтобы не стать легкой мишенью.

• **Туман и дым:** Их использование может разнообразить тактику, так как одно и то же поле боя при свете солнца, либо же погруженное в плотные клубы тумана, будет иметь разительные отличия. Персонаж не сможет полагаться на них, чтобы обеспечить постоянную скрытность, поскольку резкий порыв ветра может внезапно открыть его местоположение.

• **Возвышенности:** Попытка забраться на вершину холма или спуститься оттуда - хороший способ создать захватывающие боевые сцены, а умные персонажи могут также использовать силу гравитации, чтобы скатывать вниз тяжелые валуны, которые будут давить их врагов. Возвышенность может также включать в себя скалы, ямы и другие области, где один неверный шаг может привести к страшным последствиям от падения.

• **Погода:** Свирепые ветры, кислотные дожди и другие интенсивные погодные условия могут наделять всех сражающихся постоянными или внезапными эффектами, что может превратить простую сцену в смертельно опасную битву со стихией. Они могут также включать в себя удушающий пепел от извержения вулкана или токсичной пыли после магического взрыва.

Большинство боевых обстоятельств применяются как на персонажей игроков, так и на их противников. Однако, когда боевое обстоятельство мешает одной группе, при этом помогая другой стороне, Мастеру может потребоваться изменить Порог Угрозы сцены, чтобы сгладить дисбаланс.

Темп

Большинство персонажей могут учавствовать в нескольких стычках, прежде чем они будут слишком ранены или изнурены, чтобы продолжать борьбу. Мастер должен тщательно следить за количеством и сложностью боевых сцен, с которыми сталкиваются персонажи, прежде чем они получат возможность отдохнуть и получить исцеление. В идеале, персонажи должны чувствовать себя перешедшими за грань своих возможностей, но изнуренными. Подобно тому, как сама сцена настраивается сама по себе, объединение нескольких сцен на протяжении всей сессии или приключений - это скорее искусство, чем наука.

Обычно группа персонажей может справиться с одним из следующих наборов сцен, прежде чем они захотят отдохнуть:

• Три сцены на один уровень ниже среднего значения опыта, использованного отрядом.

• Две сцены на один уровень ниже среднего значения опыта, использованного отрядом, и одно столкновение, равное значению группы.

• Две сцены, равные равные среднему значению опыта, использованного отрядом.

• Одно столкновение на один уровень ниже среднего значению опыта, использованного отрядом и одно столкновение на один уровень выше значения группы.

Изменение Темпа

Руководящие принципы для стимуляции, приведенные выше, являются очень приблизительными оценками и могут значительно варьироваться от группы к группе. Мастер может также измерить, сколько еще сражений может предпринять его группа за один день, наблюдая за общим здоровьем персонажей. Повреждения и уровни Усталости являются хорошими показателями того, сколько еще смогут сражаться персонажи, прежде чем они умрут. Если несколько персонажей страдает от незаживающих травм или эффектов Критического урона, группа не должна противостоять любым другим действительно угрожающим противникам; Некоторые запланированные сцены могут также быть ослаблены или пропущены. И наоборот, если отряд отряда выходит невредимым после множества боев, предстоящие сцены, возможно, необходимо усилить, чтобы создать более сложную задачу для игроков.

Орды

Враги Человечества могут атаковать огромным числом: воющие еретики, бегущие волной и суровые воины. В одиночку такие враги не имели бы никакого шанса против сил персонажей. Вместе с тем в больших группах они могут представлять собой подавляющую угрозу. У Орд есть потенциал победить самого прекрасного Императора из-за невероятного числа бойцов. Правила, представленные здесь, призваны помочь Мастерам отражать эти массированные силы, с которыми игроки могут столкнуться в бою.

Важно отметить, что не каждый враг подходит для формирования Орды. Мастер должен использовать эти правила на свое усмотрение, чтобы решить, может ли враг сформировать Орду. Например, маловероятно, что 50 лягушек были бы угрозой для персонажей игрока, даже будь их Орда! Тем не менее, 50 гротов, безусловно, угрожают команде игроков.

Когда существо имеет специальное Свойство для своих атак (например, Разрывающее или Ядовитое), обычно это свойство распространяется на всех представителей Орды, состоящей из этих существ. Тем не менее, Мастер должен учитывать, когда Свойство не должно применяться (например, если более половины существ в Орде не обладают этим Свойством). Кроме того, Мастер должен знать, что особые свойства атак Орды могут сделать сцену с Ордой особенно опасной для игроков и соответствующим образом скорректировать ее.

Использование Орд

Орда должна рассматриваться Мастером как одно огромное существо. Орда имеет тот же профиль, что и базовое существо, которое составляет его численность. Например, Орда Еретиков имеет, например, такой же профиль, как у отдельного Еретика. Единственным исключением является то, что Орда заменяет значение Здоровья индивидуального существа на Значительность.

Значительность

Орда - это огромное количество врагов или существ одного типа, атакующих в большом количестве. Абстрактное число врагов, составляющих такую Орду, отражается в Значительности Орды. Это представляет собой силу и количество членов Орды как абстрактное значение: одна точка Значительности не равна одному отдельному врагу или существу.

Таблица 9–2: Примеры Значительности Орды

Значительность	Пример	Размер и Модификатор Попадания
30	Толпа	Массивный (+30)
60	Орда	Громадный (+40)
90	Туча	Монументальный (+50)
120+	Лавина	Титанический (+60)

Атакуя Орду

Персонаж может нанести урон Орде, выстрелив в нее оружием дальнего боя или атакуя его в ближнем бою. Эти атаки рассматриваются так, как если бы они были нацелены против одного существа, даже если они совершать атаки по нескольким целям.

Персонажи должны совершить бросок, чтобы поразить Орду, но соответствующий бонус Размера должен применяться к этим испытаниям, основанным на Значительности Орды.

Оружие, которое может стрелять автоматической или полуавтоматической очередью, может совершить дополнительные попадания. Эти попадания должны быть распределены среди Орды, а не для отдельных Элитный персонажей или Мастеров, которые также могут присутствовать в Орде.

Вред Орде

• Каждое попадание, которое наносит какой-либо урон, уменьшает Значительность Орды на единицу. Таким образом, атака, которая после учета брони и бонуса Стойкости наносит 15 урона, уменьшает Значительность Орды на 1. Последствие этого состоит в том, что множественные атаки предпочтительнее особо мощных одиночных против Орды;

• Оружие, наносящее Взрывной Урон (В), получает бонус против Орды и считается, что наносит одно дополнительное попадание.

• Части тела не используются во время сражения с Ордой.

• У Орды есть общее значение брони, которое применяется ко всему урону, а не к различным значениям брони для разных частей тела.

• Орды могут быть Подавленны как обычно (при этом вся Орда делает одну проверку Воли). Тем не менее, Орды получают бонус к их проверкам Воли, чтобы противостоять Подавлению, равный её Значительности.

Рукопашный

При сражении против Орды в рукопашную, персонаж наносит одно попадание за каждые две Степени Успеха в его проверке Рукопашного Навыка. Рукопашное оружие со свойством Разрушающее Поле наносит дополнительное попадание.

Взрывное Оружие

Взрывное оружие, которое попадает по Орде наносит количество попаданий, равное значению в свойстве Взрывное этого оружия. Таким образом, граната со свойством Взрывное (4) автоматически нанесет четыре попадания если будет удачно брошена в Орду.

Огненное Оружие

Огненное оружие, используемое против Орды, поражает её количество раз, равное одной четверти Дистанции оружия (округление вверх), плюс 1d5. Таким образом, огненное оружие с дальностью 10 ударит по Орде 1d5 + 3 раза.

Заклинания

Заклинания, используемые против Орды, поражают ее количество раз, равное Магическому Уровню, используемому при Сотворении, независимо от того, какое это Заклинание. Если Заклинание влияет на область, она добавляет дополнительные 1d10 попаданий. По усмотрению Мастера, если какое-то Заклинание не наносит урон, но оно все равно наносит «попадания», что означает, что части Орды были каким-либо образом выведены из строя. Кроме того, Мастер должен позаботиться о влиянии определенных Заклинаний в особых ситуациях против Орды.

Слом Орды

• Когда Значительность Орды уменьшается на 25% за ход, она должна пройти проверку Воли, в начале своего хода. Если он пройден, он может продолжать действовать. Если ей это не удается, он Сломлена и разбегается с самым высоким значением перемещения.

• Если Значительность Орды меньше 50% ее начального значения, она получает штраф -10 к Воле. Если Значительность Орды меньше 25% от её начального значения, она становится Сломленной автоматически.

• Орды, состоящие из врагов с талантом Бесстрашный, не должны совершать проверки на Слом и должны быть убиты до последнего.

Атаки Ордой

Орда может совершать как рукопашные атаки против врагов в непосредственной близости, так и стрелковые атаки против врагов, которые находятся расстоянии в качестве атакующего действия один раз в ход.

Рукопашный бой: Орда атакует всех смежных врагов или врагов, находящихся в непосредственной близости (Мастер решает относительно того, находится ли цель в непосредственной близости или нет), если не используется карта; Если в непосредственной близости от Орды есть пять персонажей, все будут атакованы. Орда, которая может совершить несколько атак из-за того что имеет в каждой руке по оружию или имеет соответствующие таланты (в том числе и Молниеносная атака), может использовать свое все свои атаки против каждой подходящей цели. Хотя Орда представляет большое количество нападающих, она не получает преимуществ от Численного Превосходства. Вместо этого численность Орды выражается в том, что цель не может Уворачиваться или Парировать. Рукопашные атаки, совершаемые Ордами, не могут быть Парированы и от них нельзя Уклониться, если не указано иное. Также оружие со свойством Хрупкое не имеет эффекта для Орд, подразумевается что им достает оружия для нанесения атак.

Стрельба: Орда может совершать количество стрелковых атак, равные первой цифре ее Значительности. Таким образом, Орда со Значительностью 25 может совершать две стрелковые атаки. Любые дополнительные попадания могут быть применены к подходящей цели. Поэтому, если еретики попали при стрельбе очередями достаточно хорошо, что они нанесут дополнительные попадания. Модификаторы за дистанцию и таланты действуют как обычно, но Орда никогда не может Прицелиться. Расходы на боеприпасы и Заклинивание не применяются к Ордам - у них всегда есть достаточно боеприпасов, чтобы продолжать стрелять.

Урон, наносимый Ордами

Любая атака от Орды, которая попадает, увеличивает урон, наносимый этой атакой, на количество d10, равное Значительности Орды, деленной на десять, с максимальным бонусом +2d10. Это в дополнение к нормальному урону, наносимому оружием, которым вооружена Орда. Он также будет включать бонус за Силу, добавленный к урону от оружия ближнего боя. Урон снижается бонусом Стойкости и броней цели как обычно. Таким образом, Орда еретиков Значительностью 25, вооруженная топорами, добавит 2d10 к нормальному урону, который еретики будут наносить их топорами (1d10 + 5), и поэтому наносит 3d10 + 5 урона, если они попали по цели. Это отображает град стрел и ударов, которые обрушиваются на персонажей.

Создание Орды

Для создания орды нужно просто выбрать профиль миньенов, которые будут в нее входить, и заменить в нем величину Здоровья на Значительность по вашему выбору.

Формации

Поля сражений изобилуют комбатантами; Свирепые вожди орков, толкающие их подчиненных в бой, сержанты разнообразных княжеств, ведущим отряды солдат в сердца бушующих битв, и жестокие владыки зверолюдов, ведущие банды разыскивающих острые ощущения воинов на молниеносные рейды. Это всего лишь несколько ужасов, с которыми солдаты должны столкнуться на поле боя. Вместо того чтобы отслеживать каждого из этих противников по отдельности, отдельные отряды вражеских армий могут быть представлены в игре с использованием правил формаций. Формации позволяют одному мощному НИП командовать отрядом подчиненных НИП в бою. Таким образом, группа вражеских НИП может действовать как единое целое, позволяя упростить бои в более широком масштабе.

По своей сути каждая формация представляет собой организованную группировку противника. Формация действует как единое целое и несет в себе все преимущества и недостатки сражения на уровне подразделений. Члены Формации должны оставаться в пределах 10 метров от своего Надзирателя (Единство на странице 125). Будучи в Формации, они атакуют и получают урон иначе, чем противники, не входящие в Формацию и должны иметь дело с потенциальными проблемами в боевом духе (смотрите раздел Нарушение Единства на странице 127). Кроме того, Надзиратель Формации может выдавать Команды его Бойцам или Миньонам, подобно тому, как Персонаж Игрока может отдавать Приказы своим союзникам (смотрите Команды на стр. 128). Наконец, вражеского Надзирателя гораздо труднее атаковать, так как он укрыт внутри Формации (смотрите Нападение на Формации на стр. 126).

Система Формаций предоставляет новый и интересный метод для Мастера развернуть интенсивные и масштабные сражения в его кампании.

Структура Формации

Формации состоят из двух элементов: Надзиратель (обычно это НИП уровня Элиты, Мастера или Погонщика, обладающий Чертой Надзиратель) и Подчиненных, которые, как правило, являются НИП уровня Боец или Миньен, и находятся под командованием Надзирателя. Формации, где Подчиненные - это НИП на уровне Бойцов, представляют собой Формации Бойцов, в которых Надзиратель (обычно это НИП уровня Элиты или Мастера) возглавляет серьезный отряд. Формации, состоящие из НИП уровня Миньенов, представляют собой Формации Миньенов, в которых Надзиратель (обычно, НИП уровня Погонщик) ведет группу меньших существ, рабов или другую необученную толпу.

Черта Надзиратель

Черта Надзиратель это Черта, которая позволяет НИП возглавить Формацию. Любому подходящему НИП может быть дана данная Черта, предоставляющая следующие преимущества:

- НИП с данной Чертой может формировать и возглавлять Формации.
- НИП с этой Чертой получает возможность использовать как Общие Команды (страница 128), так и определенные команды, зависящие от его Рода Войск (страница 130), до тех пор, пока он возглавляет Формацию.
- НИП с этой чертой получает определенную защиту, пока находится в Единстве с Формацией (Нападение на Формации, страница 126).
- Любой НИП, который получает эту черту, также получает тренировку навыка Командования на 1 уровне, если не имел данного навыка ранее.
- НИП уровня Боец и Миньен внутри Формации считаются союзниками для соответствующих Талантов и Черт, однако не считаются союзниками в прочих отношениях.

Профили и Вооружение

Если не указано иное, все Подчиненные в Формации должны иметь одинаковые профили и одинаковое вооружение. Одно стрелковое оружие, которым обладает все стандартные Подчиненные, является Первичным стрелковым оружием Формации, и одно рукопашное оружие, которым обладают все стандартные Подчиненные, является Первичным рукопашным оружием Формации. Если Мастер сочтет нужным, члены Формации могут менять оружие в зависимости от ситуации.

Сила Юнита

Сила Юнита Формации равна количеству Подчиненных, которые в неё включены. Сила Юнита отражает силу атаки Формации, и влияет на Урон, который наносит Формация, а также играет роль в психологии юнита и проверках при получении приказов (смотрите Слом Единства на странице 127). Наряду с профилем Подчиненных и их Надзирателя, Сила Юнита - это все, что необходимо отслеживать Мастеру в Формации.

Формации Миньенов

Формация Миньенов состоит из нескольких НИП уровня Миньен (часто от 3 до 5, но, возможно, больше на усмотрение Мастера) и одного НИП уровня Погонщика с чертой Надзиратель. Эти типы Формаций хуже организованы, чем другие типы вражеских юнитов, при этом Миньоны часто требуют от своих Погонщиков их подталкивать и подгонять. Большинство Миньонов заслуживают внимания из-за того, что они глупы или плохо обучены, и со стороны Погонщика требуется немало усилий, чтобы они нападали на врага. Хорошим примером Формации Миньенов был бы Чародей-Отступник, управляющий толпой одержимых подчиненных, или Орк-Погонщик, толкающий пару визжащих кабанов вперед.

Формации Бойцов

Формация Бойцов состоит из нескольких НИП уровня Бойца или Элиты (часто от 5 до 10, но, возможно, больше на усмотрение Мастера) и НИП уровня Мастера или Элиты с чертой Надзиратель. Формация Бойцов - безусловно самый распространенный тип Формации, который применяется повсеместно. Такими Формациями могут быть любые отряды: от сержанта, готовившего роту предателей, до Темногому Апостола, ведущего при помощи молитв свой ковен.

Специальное Вооружение Бойцов (Опциональное)

В дополнение к своему стандартному комплкту вооружения, Формация Бойцов может по усмотрению Мастера вооружить ряд Подчиненных оружием, которое отличается от остальной части Формации. Эти Подчиненные двигаются вместе с юнитом как обычно, но стреляют из своего наиболее мощного оружия отдельно при некоторых Приказах.в некоторых Орденах. Так же как и Надзиратель Формации, войска Специального Вооружения трудно выцелить отдельно (смотрите Нападение на Формацию на странице 126).

Единство

Подобно тому, как Отряд Персонажей Игрока должен оставаться в пределах Сплоченности со своими Товарищами, чтобы использовать их в полной мере, Формация должно поддерживать определенную дистанцию между своими членами, чтобы действовать как единое целое. Для Формаций это называется Единством. НИП считается в Единстве с его Формацией, если он находится в 10 метрах от Надзирателя и не отделен от остальной части своей Формации каким-либо физическим барьером. Находясь в Единстве, противник получает все преимущества пребывания в Формации. Если по какой-либо причине вражеский НИП выходит за пределы его Единства, он не считается частью Формации, пока не вступит в Единство еще раз.

Поддержание Единства

Пока они находятся в Единстве, Бойцы или Миньены, включенные в Формацию, действуют по Инициативе Надзирателя. Всякий раз, когда Надзиратель Формации выдает Команду (смотрите Команды на странице 128), все Бойцы или Миньоны считаются одновременно вовлеченными в это Действие. Члены Формации действуют как единое целое, пока они остаются в Единстве.

Формации и Проверки

Формации действуют как единое целое для всех проверок Навыков и Характеристик, и проверка совершается только один раз для всей Формации. Проверки Навыков и Характеристик, основанных на умственных Характеристиках (Интеллект, Восприятия, Воля, Харизма) выполняются Надзирателем, контролирующим Формацию, поскольку это лицо было назначено (или самолично решило) принимать такие решения в рамках его Формации.

Проверки Навыков и Характеристик, основанных на физических Характеристиках (Стрелковый и Рукопашный Навык, Сила, Стойкость, Ловкость), выполняются одним из НИП уровня Миньен или Боец, который входит в Формацию (поскольку такая работа не достойна нимания их Надзирателя), а остальные НИП формации ему в этом могут Помогать, в зависимости от проверки и решений Мастера (смотрите Помощь на странице 32).

Например, большое количество бойцов очень эффективно работает при некоторых видах проверок (например, проверка Силы, чтобы отбросить валун), в то время как только мешает при других проверках (например, проверке Скрытности, чтобы пробраться через враждебный лагерь). Мастер должен решить, сколько членов Формации может разумно помогать в проверках, прежде чем их вмешательство начнет приносить больше вреда, чем пользы. Обратите внимание, что для Действий, описанных в Командах (смотрите страницу 128), бонусы или штрафы за Силу Юнита уже были включены в описания.

Если по какой-либо причине у Формации было бы несколько различных бонусов или штрафов на данное Действие (например, при разделении огня между двумя целями на разных дистанциях с помощью Команды Залповый Огонь (смотрите страницу 128)), всегда используйте самый низкий бонус или самый высокий штраф.

Формации в Бою

Является ли Формация аккуратной огневой линией княжеской гвардии, или неуправляемой толпой зверолюдов, Формации атакуют и наносят урон иначе, чем одинокие НИПы. Формирования используют удобную боевую систему, так что Мастер может легко отслеживать большое количество войск в крупных сражениях.

Нападение Формацией

Формации атакуют исключительно с помощью Команд, отданных Надзирателем. Эти команды описаны в разделе Команды (смотрите страницу 128).

Выбор Целей

Формации благодаря Командам могут атаковать любые цели в пределах дальности и прямой видимости, а также распределять эти атаки по целям по усмотрению Надзирателя (а точнее, Мастера). Первое попадание, назначенное цели таким образом, всегда попадает в Туловище; Дальнейшие попадания

распределяются по Таблице 7-2: Множественные попадания (смотрите страницу 246). Из-за общего хаоса на поле битвы, а также того, насколько смертоносен массированный огонь против одного персонажа, Мастер должен рассмотреть возможность раздробления огня Формации среди нескольких целей вместо того, чтобы сосредоточиться на одном несчастном персонаже. Конечно, если есть особенно серьезный враг (или, если это уместно), Мастер может решить иначе, в конечном счете, его мнение является окончательным.

Нападение на Формации

При атаке Формации персонаж получает бонусы или штрафы, как если бы он атаковал наиболее благоприятную цель в пределах Формации (например, если ближайший боец находится в 10 метрах, вся Формация считается находящейся в 10 метрах от него для определения бонусов к атаке). Персонажи никогда не получают бонусы за Численное Превосходство. При успешной атаке персонаж наносит удары по любому Подчиненному в Формации по своему выбору (кроме Надзирателя или одного из Подчиненных, со Специальным Вооружением). Однако, каждый раз, когда персонаж при атаке против Формации выбрасывает дубль (например, 11 или 44), он выбирает, по какому члену Формации он наносит удар (это может быть Надзиратель, Подчиненный со Специальным Вооружением, или прочие Подчиненные). В качестве альтернативы, персонаж может атаковать вражеского Надзирателя или Подчиненного со Специальным Вооружением (если они присутствуют), при помощи Прицельной Атаки (страница 244). Это позволяет персонажу как попадать в цель по его выбору, так и применять обычные эффекты действия Прицельной Атаки.

Урон по Формациям

Подчиненные в Формации не получают урон как обычные НИП. Вместо этого, вне зависимости от того, куда попала атака, если она нанесла урон (после вычитания Бонуса Стойкости и Брони) один из Подчиненных Формации умирает. Все атаки, которые попадают по Подчиненным в Формации считаются попаданием в Туловище. В отличии от остальных бойцов, Надзиратель по прежнему имеет Здоровье и получает Урон как обычно.

Формации и Реакции

Как и в случае с Действиями, рядовые члены Формаций (Подчиненные) могут совершать Реакции только с помощью определенных Команд. Надзиратели могут либо сделать одну Реакцию в раунд из своего обычного списка возможных Реакций, либо выдать одну соответствующую Команду (странцы 128-134) в качестве Реакции в раунд.

Формации и Укрытие

Формации получают преимущества Укрытий до тех пор, пока большинство НИП Формации находятся в Укрытии. Если Надзиратель находится в Укрытии, он получает его преимущества, даже если большинство членов Формации находятся вне Укрытия.

Специальные Свойства Оружия

Определенное оружие более эффективно против кучного построения. Гранаты и огнеметы намного эффективнее против группировки противников, чем арбалеты и луки. Рассеивающееся оружие: если оружие с этим свойством наносит урон по Формации (после вычитания за Стойкость и Броню) и убьет 1 Подчиненного, оно также убьет 1 дополнительного Подчиненного. Если атака нанесена с Праведной Яростью, она убивает 2 дополнительных Подчиненных. Взрывное Оружие: Если оружие со свойством Взрывное наносит урон Формации (после вычитания Стойкости и Брони) и убьет 1 Подчиненного, оно убьет 2 дополнительных Подчиненных. Если атака нанесена с Праведной Яростью, она убивает дополнительное количество Подчиненных, равное значению свойства Взрывное, указанному в скобках.

Слом Единства

Психология и моральное состояние подразделения привязаны непосредственно к его командиру. Как знают многие военачальники, если войска начнут терять уверенность в своих командирах, весь отряд дрогнет. У Формации есть свои преимущества, так как проверки Страха и Подавления проходить будет более опытный Надзиратель, а не его менее уверенные Миньены. Если Формация теряет своего Надзирателя (скорее всего из-за смерти, но могут быть и иные причины), она перестает быть Формацией; Каждый Подчиненный в ней снова становится независимым персонажем. Если это Формация Миньенов, Подчиненные будут руководствоваться своими инстинктами. Если это Формация Бойцов, Подчиненные ведут себя так, как будто Надзиратель только что провалил Проверку на Слом на 1d5 Степеней Неудачи.

Страх и Подавление

Подчиненные в Формации не проходят индивидуальные проверки Страха или Подавления. Как описано в Формациях и Проверках (страница 126), если Надзиратель врага прошел свою проверку Воли, чтобы избежать последствий Страха и Подавления, считается, что её прошел весь отряд. Если Надзиратель эту проверку провалил, Формация расформируется. Каждый из Подчиненных в пределах Формации считает, что в получил результат 81-100 по Таблице 8-11: Шок (страница 304). Надзиратель, который провалил проверку Страха, совершает бросок по таблице 8-11: Шок как обычно. Если Надзиратель не прошел проверку Подавления Формация должна отступить или двигаться к укрытию, а также может предпринять только Полудействия, не может покинуть укрытие и не может продвигаться к врагу, пока Надзиратель не восстановится от эффектов Подавления. Если Подчиненные или Надзиратель Формации невосприимчивы к Страху или Подавлению, вся Формация игнорирует эти эффекты (по решению Мастера).

Проверки на Слом

При определенных условиях на поле боя, Формация Бойцов может быть сломлена и отступать, покинув своего Надзирателя. Если Формация Бойцов (страница 125) понесла слишком много потерь, или ход боя повернулся против них, а их командир совершил слишком много тактических ошибок, стоит ожидать, что Формация вскоре будет разгромлена. Формации Миньенов не совершают проверок на Слом, так как эти бойцы уже в значительной степени дезорганизованы без внимания их Надзирателя. Если Формация Бойцов теряет половину (с округлением вверх) или больше членов, чем её текущая Сила Юнита в течение одного раунда, Надзиратель должен выполнить проверку (+20) Командования со штрафом -5 за кажого Подчиненного, которого Формация потеряла в этом раунде, в начале следующего хода своей Формации. Если он терпит неудачу, Формация немедленно расформировывается, а каждый её член становится самостоятельным НИП. Каждый Подчиненный этого юнита получает результат 81-100 в таблице 8-11: Шок (страница 304). По усмотрению Мастера, Формация с Подчиненными, невосприимчивыми к Страху или Подавлению, не делают Проверку на Слом.

А ну Вернитесь, Трусы!

Некоторые особо упорные Надзиратели могут попытаться воссоздать свои Формации (или скомпоновать остатки нескольких разрушенных Формаций одного и того же типа в единое целое). НИП с чертой Надзиратель, который в настоящее время не является частью Формации, может совершить проверку (-20) Командования или Запугивания, чтобы заставить ближайших

бойцов обрести некоторое подобие порядка. Если Надзиратель прошел проверку успешно, он создает Формацию, которая включает количество Подчиненных, равное его Бонусу Харизмы плюс еще по одному за каждую СтУ, после первой.

Формации и Статусы

Мастеру рекомендуется применять любые соответствующие статусные эффекты к Формациям таким образом, который он находит логичным. Например, если группа бойцов гвардии, возглавляемая герцогом-легатом, попадает под действие Световой гранаты (страница), было бы очень разумно сказать, что при провале проверки Стойкости для сопротивления её эффекту (раздел Формации и Проверки на странице 127), все они будут ослеплены. Однако для оружия со свойством Огненное или Ядовитое представляется наиболее вероятным, что его эффекты будут распространяться только на одного бойца (который, вероятно, уже был убит в результате атаки), и поэтому Формация проигнорирует дополнительные эффекты в данном случае. Члены Формации не получают Усталость, иначе как по решению Мастера. Мастер должен использовать здравый смысл при работе с Формациями в этом поле.

Команды

Вместо того, чтобы предпринимать Действия индивидуально, НИП, входящие в Формацию, действуют одновременно через Команды, заданные Надзирателем Формации. Формации всегда действует в Инициативе её Надзирателя.

В начале хода Формации, Надзиратель выдает свои команды. За исключением случаев, оговоренных явно, выдача команды не требует проверки от Надзирателя. Как только Надзиратель выдает заданные Команды, Формация немедленно её исполняет, выполняя Действие, которое диктует Команда. Каждая команда имеет соответствующую стоимость Действия и подтип, перечисленные вместе с ней. Формация может выполнять только одну Команду с Подтипом Атаки и одну Команду с Подтипом Концентрации в каждом раунде.

Как и любой противник, Формация может использовать одно Полное Действие (или два Полудействия) во время своего хода в каждом раунде. Формация может использовать только одну Реакцию за раунд и может делать это только в том случае, когда ее Надзиратель выдает команду Реакции (которая также расходует одну из своих Реакций на раунд). Если Мастер не решит иначе, Формации действуют в бою только через Команды.

Общие Команды

Общие Команды представляют собой простые боевые приказы, которые любой вражеский Надзиратель может отдавать его Формации. Существуют три основных типа Общих Команд: **Команды Маневра**, **Команды Атаки** и **Тактические Команды**.

В дополнение к этим вариантам, любая формация может получить пассивную способность в зависимости от их вида деятельности и решения Мастера (страница 130), которые позволяют вражеским Надзирателям иметь дополнительные тактические возможности, и изменяют профиль юнитов в Формации, чтобы отразить сильные стороны боя для данного типа противника.

Команды Маневра

Этот тип Команд позволяет упорядоченное движение или отступление при структурированном времени. Если время станет повествовательным, то Скорость движения Формации будет равна Скорости Перемещения самого медленного персонажа в его рядах. Члены Формации считаются находящимися в Единстве до тех пор, пока они начинают и заканчивают движение внутри дистанции Единства (другими словами, считается, что они перемещаются как группа без нарушения Единства).

Движение

Действие: Полудействие
Подтип: Перемещение
Описание: Каждый член Формации двигается на количество метров, равное его скорости Половинного Движения (страница 33).

Бег

Действие: Полное
Подтип: Перемещение
Описание: Каждый член Формации двигается на количество метров, равное его скорости Бега (страница 33). До начала следующего хода Формации, проверки Стрелкового Навыка, сделанные против Формации, получают штраф -20, а проверки Рукопашного навыка получают бонус +20.

Отступление

Действие: Полное
Подтип: Перемещение
Описание: Каждый член Формации двигается на количество метров, равное его скорости Половинного Движения (страница 33). Противники, связанные с Формацией боем, не могут наносить свободные атаки во время отступления.

Команды Атаки

Команды Атаки отражают возможные атаки Формации. Формации атакуют не так, как отдельные НИП (смотрите Формации в Бою на странице 126), и могут атаковать только при помощи Команд (перечисленных ниже или специфических).

Залповый Огонь

Действие: Полудействие
Подтип: Атака, Стрелковая
Описание: Формация совершает проверку (+0) Стрелкового навыка с бонусом, равным пятикратной Силе Юнита. За каждую СтУ, после первой, она наносит дополнительное попадание по одиночной цели в радиусе действия Первичного Стрелкового оружия (распределяются среди целей по усмотрению Мастера). Формация может нанести не больше попаданий, чем количество Подчиненных в ней, находящихся в пределах дальности и в прямой видимости, которые могут стрелять из их Первичного Стрелкового оружия по меньшей мере по одной из целей.
Каждый член Формации с иным оружием (Надзиратель, или Боец со Специальным Вооружением, как описано на странице 125) может использовать Полудействие для совершения Стрелковой Атаки частью Команды.

Атаки Ближнего Боя

Действие: Полудействие
Подтип: Атака, Рукопашная
Описание: Формация совершает проверку (+0) Рукопашного навыка с бонусом, равным пятикратной Силе Юнита. За каждую СтУ, после первой, она наносит дополнительное попадание по одиночной цели в радиусе действия Первичного Рукопашного оружия (распределяются среди целей по усмотрению Мастера). Формация может нанести не больше попаданий, чем количество Подчиненных в ней, связанных ближним боем с целями атаки.
Каждый член Формации с иным оружием (Надзиратель, или Боец со Специальным Вооружением, как описано на странице 125) может использовать Полудействие для совершения Рукопашной Атаки частью Команды.

Натиск!

Действие: Полное
Подтип: Атака, Рукопашная

Описание: Каждый член Формации перемещается на количество метров, равное его скорости Натиска (страница 33). Формация совершает проверку (+10) Рукопашного Навыка, с бонусом, равным пятикратной Силе Юнита. За каждую СтУ, после первой, она наносит дополнительное попадание по одиночной цели в радиусе действия Первичного Рукопашного оружия (распределяются среди целей по усмотрению Мастера). Формация может нанести не больше попаданий, чем количество Подчиненных в ней, связанных ближним боем с целями атаки после перемещения.
Каждый член Формации с иным оружием (Надзиратель, или Боец со Специальным Вооружением, как описано на странице 125) может использовать Полудействие для совершения Рукопашной Атаки частью Команды после перемещения.

Тактические Команды

Тактические Команды- это расширенные боевые возможности, доступные для Формации. Тактические Команды требуют высокого уровня координации и тренировки, превышающих уровень среднего Миньона, и, таким образом, эти Команды доступны только для Формаций Бойцов.

Тактическое Перемещение

Действие: Полное
Подтип: Концентрация
Описание: Каждый член Формации двигается на количество метров, равное его Полному Движению (страница 33). Если Формация была в Укрытии до перемещения, и оказывается в Укрытии в конце перемещения, она сохраняет преимущества Укрытия при перемещении в случае покидания Укрытия (смотрите Формации и Укрытие на странице 127).

Подавляющий Огонь

Действие: Полное
Подтип: Атака, Стрелковая
Описание: Формация совершает проверку (-10) Стрелкового Навыка с бонусом, равным пятикратному значению Силы Юнита. За каждую СтУ один противник в дистанции стрельбы должен сделать проверку (+0) на Подавление со штрафом, равным пятикратному значению Силы Юнита Формации. В дополнение, за каждые три СтУ ппри проверке Стрелкового Навыка, формация наносит одно попадание по цели из Первичного Стрелкового оружия в радиусе действия.

Дозор

Действие: Полное
Подтип: Атака, Концентрация, Стрелковая
Описание: Формация выбирает зону (которая будет действовать до начала следующего хода Формации) в арке в 90 градусов с дальностью в дистанцию стрельбы Первичного Стрелкового оружия. Когда противник попадает в эту зону, Формация совершает проверку (-10) Стрелкового Навыка с бонусом, равным пятикратному значению Силы Юнита. Если проверка успешна, Формация наносит одно попадание по цели из Первичного Стрелкового оружия, плюс по одному дополнительному попаданию за каждые две СтУ после первой. Формация может нанести не больше попаданий, чем количество Подчиненных в ней, находящихся в пределах дальности и в прямой видимости, которые могут стрелять из их Первичного Стрелкового оружия по меньшей мере по одной из целей.
Если несколько Формаций установили Дозор на одну зону и туда входит противник, первой стреляет Формация, у которой Ловкость Надзирателя выше. Если Ловкость одинаковая, Надзиратели делают Встречную проверку ловкости, чтобы определить, кто стреляет первым. Если Формация предпринимает любую Реакцию благодаря Команде, она теряет любые преимущества от Дозора.

Разброс!

Действие: Реакция
Подтип: Перемещение
Описание: Надзиратель использует Реакцию, а Формация проходит проверку (+0) Ловкости, со штрафом, равным пятикратному значению Силы Юнита. Если рповерка пройдена, каждый член Формации перемещается на количество метров, равное его скорости Половинного Движения (страница 33). За каждую СтУ Формация снижает количество убитых Подчиненных, убитый атакой, нанесенной оружием со свойством Рассеивающееся или Взрывное на 1 (до минимума в 1).

Союзные Формации

Формации могут быть не только вражескими. Если Мастер хочет, он также может использовать Формации, являющиеся представителями союзных войск. Часто, лучше всего абстрагироваться от действий союзнических НИП на поле боя, чтобы сохранить внимание на персонажах, но при необходимости, правила Формаций могут помочь упростить их использование. Другой вариант, если Мастер рассматривает вопрос о передаче контроля над одной или несколькими Формациями игрокам, позволяя им направлять действия этих солдат в бою. Это поможет мастеру привлекать игроков к крупным баталиям, оставляя игроков в центре внимания.

Пассивные Способности Формаций

Мнжество Формаций использует еще большее множество различных стратегий и тактик на поле боя. Многие враги имеют заметно разные подходы к войне, и они отражаются в доступе Формаций к Пассивным способностям, характерным для определенной группы войск. Каждая Формация Бойцов получает доступ к одной Пассивной способности, отражающей уникальные преимущества на поле боя.

Дождь Стрел

Пассивная способность: Бойцы обучены игнорировать отвлекающие факторы и точно бить в цель. В первый раз, когда Формация совершает Приказ Залповый Огонь в ходу, когда она не двигалась, она может перебросить одну проваленную проверку Стрелкового Навыка частью этого действия.

Кровь Охотника

Пассивная способность: Это терпеливые и умелые охотники, и поэтому они способны устраивать смертельные засады на поле боя. Они прячутся в густой листве, руинах или другом укрытии, которое может предоставить им эффект неожиданности, когда наступит момент атаки. Когда их лидер подает сигнал, многочисленные удары, летящие из их укрытий, могут измотать и поразить их врагов. Формация получает бонус к Рукопашному и Стрелковому Навыку, равный удвоенной Силе Юнита, когда атакуют цели, которых застали Врасплох (смотрите Врасплох на странице 241 для получения дополнительной информации). Кроме того, Формации могут использовать навык Скрытности Надзирателя (вместо Подчиненного) для проверок на скрытность (смотрите Формации и Проверки на странице 126).

Самые Стойкие

Пассивная способность: Эти бойцы почти абсурдно выносливы и могут легко избавиться от тяжких ран. Когда Подчиненный в Формации был бы убит атакой, которая нанесла Урон, не превышающий Бонус Стойкости (после обычного снижения от Бонуса Стойкости и Брони), он делает проверку (-10) Стойкости. Если она успешна, Подчиненный не умирает и продолжает сражаться, несмотря на его тяжелые раны. Также эти бойцы готовы биться до конца, и потому получают бонус, равный

десятикратному значению Силы Юнита ко всем првоеркам Воли, чтобы противостоять эффектам Страха и Подавления, а Надзиратели могут использовать свой навык Запугивания вместо Командного навыка для отдачи команд.

Здравомыслие - Удел Слабых

Пассивная способность: Для верующих нет ничего страшнее, чем свидетельство осквернённости тех, кто полностью отдался разрушительным силам. В первый раз, когда лояльный член княжеств (или здравомыслящий человек) видит Формацию во время боевой сцены, он должен сделать проверку (+30) Воли с штрафом, равным пятикратному значению Силы Юнита Формации. Если она провалена, он получает штраф -10 для всех проверок до конца его следующего хода. Если проверка провалена с 3 СтН или более, он получает 1 урон Воли и штрафы -20 для всех проверок до конца его следующего хода. Таланты, которые обеспечивают бонус к сопротивлению эффектам Страха также применимы к этой проверке. Персонажи делают эту проверку только один раз за боевую сцену, даже если они сражаются с несколькими подобными Формациями.

Сила из Боли

Пассивная способность: Бойцы получают преимущество, сея хаос и страдания. Чем больше этого ужаса они могут нагнать, тем эффективнее будет их деятельность, позволяя воинам игнорировать раны, которые должны убивать любого существа. Когда Формация убивает, наносит Критический Урон, заставляет цель провалить проверку Страха или Подавления или иным образом причиняет сильную боль или страдание (по усмотрению Мастера), Формация получает Жетон Страданий. За каждый неиспользованный Жетон Страданий, который имеет Формация, Сила Юнита считается больше на +1.

Управление Формациями

Формации дают Мастеру возможность изображать вражеские силы как боевую единицу, а не отдельных атакующих. Ниже приведены пассивные особенности, котоыре может получить Формация. Запоминающаяся и эффективная Формация должна обладать чувством индивидуальности, будь то непослушная и грубая группа орков, упорядоченная команда княжеской гвардии, или группа безжалостных эльфийских воинов.

Демоническое Оружие

Демонническое Оружие - инструмент ведения войны, с заключенным внутри него Демоном. Существо, сидящее в оружии в ярости от заточения, и его нечестивая сущность наполняет оружие, предоставляя ему силы и возможности, находящиеся далеко за пределами обычного вооружения. Демоническое Оружие - одно из самых мощных орудий в арсенале последователей Темных Богов и Инквизиции. Каждое из них - уникальное творение, обладающее злым умом, почти столь же опасное для его владельца, как и для его противников.

Большинство Демонического Оружия содержит мелкие сущности зверей Хаоса или Малых Демонов, и даже при этом оно невероятно могущественно. Самые мощные экземпляры, те, что содержат Геральдов или могущественных Демонических Принцев, а возможно, даже Великимх Демонов, невероятно смертельно и демонстрируют возможности, которые не могут постичь люди.

Следующие правила регулируют использование и создание Демонического Оружия. Персонажи могут оказаться перед таким смертоносным оружием в руках темных культистов и демонопоклонников, но наиболее отчаянные могут и сами пользоваться таким оружием, вырванным из рук побежденных врагов. Самые изобретательные и наглые из радикальных инквизиторов и их помощники могут даже участвовать в создании Демонического Оружия, используя эти инструменты для борьбы с еретиками и Демонами, потому что оружие Демонов - одно из наиболее эффективных вооружений, с помощью которых можно причинять вред существам Хаоса.

Владение Демоническим Оружием

Демоническое Оружие имеет бесконечное разнообразие форм, зависящих как от способа их создания, так и от природы сущности, находящейся внутри, однако у всего оружия есть общие свойства. Демоническое Оружие очень опасно, гораздо больше, чем обычное оружие такого типа, и невероятно долговечное. Определяющей чертой всего Демонического Оружия является злобная сущность, находящаяся внутри, которая не хочет ничего, кроме как освободиться из своей тюрьмы, чтобы нанести ущерб реальному миру.

Большинство Демонического Оружия принимает форму архаичного рукопашного оружия - мечей, топоров, молотов и тому подобного. Даже простое стальное лезвие, связанное с мощными Демонами, куда сильнее, чем зачарованный меч. Однако некоторые квалифицированные мастера и магистры способны привязать Демона к более сложному устройству, будь то арбалет или даже более эзотерическое оружие.

Летальность: В дополнение к любым другим силам и способностям, которые имеет Демоническое Оружие, оно является противоестественным, жаждущим наслаждения от убийств и разрушения. Демоническое Оружие со свойством Хрупкое теряет его, а также добавляет бонус Воли заточенного существа к значениям урона и бронебойности. Кроме того, из-за их кощунственной природы, оружие, которое изначально обладало свойством Освященное навсегда его теряет, при становлении Демоническим Оружием. Урон от Демонического Оружия не получает преимущества от черты Демонический. Наконец, любое оружие дальнего действия утрачивает исходный боезапас и не нуждается в перезарядке - Демон внутри производит боеприпасы, и, следовательно, оружие не может использовать другие типы боеприпасов.

Невероятная Устойчивость: Независимо от внешнего вида и кажущейся хрупкости, Демоническое Оружие чрезвычайно сложно повредить. Они считается имеющим 20 очков брони, и не уничтожается, если используются для парирования или парируются оружием с Разрушающим Полем или аналогичными эффектами. Если же какое-то Демоническое Оружие каким-то образом будет уничтожено, немедленно перейдите к Таблице 6-3: Губительные Проявления на странице 197. При любом

результате, который указывает на демоническое вторжение, высвобождается Демон внутри оружия, и в этот момент он пытается убить каждое живое существо, которое может найти, начиная с носителя оружия.

Зверь Внутри: Все Демоническое Оружие по своей природе содержат в себе связанную и порабощенную сущность Хаоса, подчиненную воле ее владельца. В большинстве случаев это существо относительно слабо, неспособно ни к чему, кроме инстинктивной ярости и бесконечной кровожадности. Тем не менее, более амбициозные создатели заключают в оружии сильнейших демонов, получая легендарное и ужасное оружие. Чем сильнее связанный Демон, тем мощнее оружие и тем выше риск для обладателя.

Чтобы использовать Демоническое Оружие, владелец должен сперва пройти (-10) проверку Демонического Мастерства (страница 59). Демон получает штраф к Встречной проверке в размере -5 х Сила Привязки, определяемой при создании оружия. Успех подчиняет Демона, вынуждая его повиноваться. После этого момента, если концентрация внимания игрока прервется, он будет Ошеломлен, окажется без сознания, или его Воля окажется меньше, чем у связанного Демона, - сущность снова попытается заполучить контроль, вынуждая совершить проверку Демонического Мастерства. Если в какой-то момент владелец проваливает проверку, Демон получает контроль над владельцем. Как только Демон порабощает его, он находится под его контролем, пока оружие не будет удалено из его рук. По усмотрению Мастера, контролируемый владелец может попытаться провести еще одно испытание Демонического Мастерства, когда условия изменятся. Если персонаж вырвался из-под контроля Демона, он получает 1d5 очков Скверны.

Создание Демонического Оружия

Акт создания Демонического Оружия - это изнурительный и опасный труд, требующий запрещенного знания, которое может проклясть даже самую чистую душу. Каждая стадия процесса весьма опасна, но те, кто смог успешно создать Демоническое Оружие, получат уникальное и смертоносное вооружение, которое может оказаться большим благом для воина, который осмелится его использовать.

Чтобы заполучить Демоническое Оружие, персонаж должен либо вырвать его из рук противника, либо создать его самостоятельно. Демоническое Оружие настолько редкое и могущественное, что его невозможно достать при помощи торговых связей. Таким образом, получение Демонического Оружия должно произойти ходе приключения, а не простой проверки Снабжения.

Подготовка

Прежде чем приступать к созданию Демонического Оружия, персонаж должен иметь две вещи: знать, как его создавать, и подходящее для этих целей оружие. Обряды демонического призыва и связывания можно найти в некоторых томах запрещенных знаний, учиться у мастера-демонолога или даже обмениваться в рамках Темного Соглашения (см. Стр. 72), и каждый из этих способов может подвергнуть воздействию Скверны. Независимо от того, как персонажи получат эти знания, данная процедура не должна оказаться для них простой задачей, а требовать от них отыгрыша и преодоления препядствий.

Хотя почти любое оружие может содержать Демона, владельцы запрещенных знаний знают, что некоторые вещи лучше подходят для этой задачи. Легче заключить Демона в соответствующую его сущности емкость. Существует две основные категории оружия, подходящие для создания Демонического Оружия: специально созданное оружие-емкость для этой цели, и то оружие, что участвовало в великом кровопролитии. Оружие Плохого качества, или поврежденное никогда не может быть использовано для создания Демонического Оружия.

Создание Емкости

Гравируя оружие нечестивыми символами, создавая его с форму, приятную для Демона, или даже инкрустируя ее Истинным Именем Демона, кузнец может создать оружие, хорошо подходящее для размещения Демона, возможно даже определенного существа Хаоса. Этот процесс следует правилам создания на странице xxx97. Изготовление такого оружия - грандиозное начинание и требует много дней работы. Кроме того, создание такого уникального предмета накладывает штраф (-30) на проверку навыка. Поскольку большинство Демонического Оружия обычно создается по индивидуальному проекту, основанному на простом оружии, навык Ремесло (Кузнец) является наиболее подходящим для создания оружия. Однако для более продвинутых видов оружия, основанных на существующих образцах, Мастер может вместо этого использовать навык Механика.

Перед созданием оружия персонаж должен сначала сделать проверку (-10) Запретных Знаний (Демонология). Некоторые условия, такие как использование томов запрещенных знаний или демоническая опека, модифицируют эту проверку, и по усмотрению Мастера другой персонаж сможет совершить проверку Знаний, давая советы кузнецу, который и будет непосредственно занят созданием предмета. За каждую СтУ в проверке Запретных Знаний (Демонология), проверка навыков Создания оружия получают бонус +5, в то время как каждая СтН накладывает штраф -5.

Великое Кровопролитие

Каждый раз, когда оружие забирает жизнь, оно оставляет психический отпечаток, создавая эмоциональную связь, которая резонирует с Хаосом. По этой причине оружие, имеющее богатую историю убийств и разрушений, является прекрасным вместилищем для Демонов. Оружие должно иметь по-настоящему ужасающее прошлое, чтобы стать заманчивым для существ Хаоса.

Маловероятно, что даже у опытного воина есть такое оружие, и найти его - задача на много месяцев или даже лет. Как только подобное оружие оказывается в руках, персонаж должен выполнить проверку (-30) Магической Чувствительности, чтобы подтвердить наличие или отсутствие подходящего эмоционального заряда. С 2-мя СтУ на проверке он изучает силу эмоционального заряда (примерное число жертв, причиненных данным оружием) и с 3 или более СтУ он узнает, резонирует ли оружие с конкретным Богом Хаоса или Демоном.

Призыв

Прежде чем Демон может быть заточен в оружии, он должен быть вызван. Правила вызова Демонов можно найти на странице xxx59. Важно определить тип вызванного Демона, поскольку Воля Демона влияет на способности Демонического Оружия. Конкретный ритуал определяет тип, или даже конкретного Демона, который будет вызван. В зависимости от ритуала, Мастер может выбрать профиль для НИП готового Демона или может создать характеристики случайным образом, используя Таблицу 2-14: Характеристики Демона на странице xxx64.

Привязка

После успешного вызова Демона персонаж должен провести ритуал, чтобы связать его с оружием. Это требует не только запрещенного знания необходимых обрядов и действий, но и состязания воли против Демона, так как никакое создание Хаоса не будет добровольно подвергать себя такой участи.

Чтобы заточить вызванного Демона в оружие, призыватель должен пройти проверку Демонического Мастерства (страница xxx59). Трудность этой проверки (-60), и она модифицируется в соответствии с таблицей 2-7: Модификаторы Ритаульной Ковки. Как и во всех проверках Демонического Мастерства,

это встречная проверка Воли против Демона. Демоны не желают быть пойманными в ловушку в оружии, неподвижном и беспомощном, и избегают этого более, чем любой иной судьбы. Если Демон знает, что он был вызван для того чтобы оказаться в оружии, он получает бонус +20 к его Воле.

Степени успеха призывателя в проверке Демонического Мастерства определяют максимальную Силу Привязки Демона. Призыватель может решить создать менее могущественное оружие, если он этого захочет обеспечить безопасность и контроль за большими силами.

Определение Способностей

После того как Демон привязан к оружию, он оказывается в ловушке, не может освободиться и вынужден служить тому, кто им владеет и в состоянии с ним справиться. Оружие получает способности, описанные во Владении Демоническим Оружием, на странице xxx50, а также количество атрибутов Демонического Оружия, равное бонусу Воли Демона за вычетом Силы Привязки оружия, до минимума в один. Все Демоническое Оружие может иметь атрибуты из Таблицы 2-8: Общие Атрибуты на странице xxx52, но только Демоны, связанные с определенным Богом Хаоса, могут совершить проверки по по божественным таблицам на страницах xxx52 и xxx53. Для каждого атрибута Мастер может выбрать, по какой из двух таблиц будет совершен бросок, либо определить это случайным образом. Демоническое Оружие может иметь атрибуты из обеих таблиц. Мастер также должен применять большой модификатор Незаметности для групп, имеющих Демоническое Оружие. Обратите внимание, что даже если это оружие хорошо скрыто, чародеи все же может обнаружить его нечестивое присутствие.

Таблица 9–3: Модификаторы Ритаульной Ковки

Обстоятельства Ритуала	Модификатор
Оружие никогда не отнимало жизнь	-30
Процесс создания или история оружия отражает природу бога, противостоящего Демону	-20
Оружие Обычного качества	-10
Оружие Превосходного качества	+10
Рукопашное Оружие	+10
Великое Кровопролитие: Убито 1,000 или больше	+10
Великое Кровопролитие: Убито 10,000 или больше	+20
Оружие специально создано для ритуала	+20
Великое Кровопролитие: Убито 100,000 или больше	+30
Известно Истинное Имя Демона	+30

Атрибуты Демонического Оружия

Демоническое Оружие может иметь почти неограниченное разнообразие различных способностей и атрибутов, которые запертый внутри Демон неохотно предоставляет владельцу, или создает их как побочный эффект его присутствия. Ниже представлена лишь часть таких примеров, и Мастеру рекомендуется назначать различные свойства оружия или создавать свои собственные уникальные способности.

При желании, оружие может также приобретать индивидуальность, основанную на его Демоне. Таблица 2-13 Личности Демонов на странице xxx53 могут использоваться для их генерации, или Мастер может создавать новые, чтобы лучше соответствовать определенному типу задействованного Демона.

Таблица 9–4: Демонические Личности

Бросок d5	Атрибут
1	**Вульгарный:** Всякий раз, когда Незаметность отряда уменьшается, она уменьшалась на дополнительные 1d5.
2	**Ревнивый:** После того, как пользователь атакует другим оружием, Демоническое Оружие теряет все свои демонические атрибуты и действует как обычная версия этого оружия до конца сцены.
3	**Гордый:** это Демоническое Оружие нельзя использовать для Парирования атак.
4	**Мстительный:** Всякий раз, когда пользователь проваливает проверку на атаку с помощью этого оружия, оно кусает его, и он получает 1 Разрывающего урона, который игнорирует бонус Стойкости и броню.
5	**Властный:** Каждый раз, когда пользователь получает 1 или больше очков Безумия, он получает дополнительно 1 очко.

Таблица 9–5: Общие Атрибуты

Бросок d5	Атрибут
1	**Мороз Хаоса:** Каждый раз, когда оружие совершает попадание, цель получает 1d10 урона Стойкости.
2	**Воющее:** Пока оружие в руках, обладатель приобретает черту Страх (1) или увеличивает имеющееся значение Страха на 1.
3	**Убойное:** Оружие получает качество Калечащее (X), где X равен бонусу Воли Демона.
4	**Злобное:** Оружие получает свойство Разрывающее. Если он уже обладает этим свойством, оно вместо этого получает свойство Бронебойное.
5	**Ненавидящее:** Урон от оружия увеличен на 1d10, и он получает свойство Кислотное.

Таблица 9–6: Атрибуты Кхорна

Бросок d5	Атрибут
1	**Кровожадность:** При выхватывании оружия пользователь должен пройти проверку (+0) Воли или стать Берсерком (описан в таланте Берсерк) Свободным Действием.
2	**Жажда:** Каждый раз, когда оружие совершает попадание, цель получает 1 уровень Усталости.
3	**Ноль:** Любое заклинание, нацеленное на владельца, подвергается штрафу -20 к проверке Сотворения.
4	**Ярость:** Оружие дает бонус +10 ко всем проверкам атаки, которые владелец совершает, используя это оружие.
5	**Собирающий Черепа:** Совершая действие Прицельная Атака по голове цели, владелец может потратить на него Полудействие со сложностью (+0). Оружие также считается обладающим качеством Высококритичное (8), когда используется для действия Прицельная Атака.

Таблица 9–7: Атрибуты Тзинча

Бросок d5	Атрибут
1	**Иллюзорное:** Оружие выглядит как обычное оружие своего типа, если только наблюдатель не прошел проверку (-20) Внимательности. Оружие накладывает штраф -10 на все проверки Избежания, чтобы избежать его атак.
2	**Пожиратель Разума:** Каждый раз, когда это оружие совершает попадание, вместо обычного нанесения урона, цель получает урон Интеллекта и Восприятия, равный половине значения урона оружия (округляется вверх).
3	**Зачарованное:** Оружие наделяет владельца одним заклинанием, выбранным при создании оружия, Сотворение которого основывается на характеристиках Демона. Проверка Сотворения требует обычного действия для этого Заклинания со всеми стандартыми модификаторами к проверке, но дополнительно получает штраф -10 за каждые 100 очков Опыта стоимости заклинания, после первых.
4	**Хаотическое Пламя:** Оружие получает свойство Огненное и черту Нереальное Оружие.
5	**Колдовская Сила:** Оружие получает свойство Магическое, которое владелец всегда активирует используя Волю Демона и его Магический уровень (вместо своего собственного).

Таблица 9–8: Атрибуты Нургла

Бросок d5	Атрибут
1	**Желчное Оцепенение:** Существо, получившее урон от этого оружия, теряет Полудействие в свой следующий раунд. Это не влияет на существ с чертами Извне, Демонический или Машина.
2	**Ослабление:** Каждый раз, когда оружие совершает попадание, наносящее урон, цель получает 1d10 урона Силы.
3	**Разносчик Чумы:** Каждый раз, когда это оружие соверашет попадение, оно заражает его цель на следующие 7 раундов. Зараженная цель в начале каждого раунда должна пройти проверку (+0) Стойкости или получить 2d10 Ударного урона (игнорируя Броню и бонус Стойкости). Любое живое существо, к которому прикасается зараженная цель, также заражается на 7 раундов (и также страдает от перечисленных выше эффектов). Носитель оружия невосприимчив к этой инфекции.
4	**Поток Порчи:** Оружие можно использовать в качестве Основного стрелкового оружия с дистанцией 15 метров, нанося 2d10 плюс бонус Воли Демона Ударного урона со свойствами Кислотное, Рассеивающееся, Ядовитое (3).
5	**Ядовитый Смрад:** Пока оружие в руках, все существа в бонусе Воли Демона метров, кроме владельца и преданных Нурглу, получают штраф -10 к Рукопашному и Стрелковому навыкам, а также Ловкости, Интеллекту и Восприятию.

Таблица 9–9: Атрибуты Слаанеш

Бросок d5	Атрибут
1	**Отравленное:** Оружие получает свойство Ядовитое (X), где X равно половине бонуса Воли Демона.
2	**Извивающееся:** Рукопашное оружие с этим атрибутом приобретает свойство Гибкое, и дистанция оружия увеличивается на количество метров, равное бонусу Воли Демона. Стрелковое оружие вместо этого получает свойство Опутывающее (X), где X равно половине бонуса Воли Демона.
3	**Быстрое:** Если оружие в руках, оно дает владельцу черту Неестественная Ловкость (X), где X равно половине бонуса Воли Демона (округляется вверх).
4	**Усыпляющий Мускус:** Все существа, кроме владельца в радиусе бонуса Воли Демона в метрах, получают штраф -20 к проверкам Восприятия и Ловкости.
5	**Чарующая Аура:** Рукопашное оружие с этим атрибутом позволяет владельцу использовать действие Финт Свободным Действием один раз в течение каждого хода. Стрелковое оружие с этим атрибутом вместо этого накладывает штраф -10 на проверки Уворота целям, которых атакуют этим оружием.

Демонические Сосуды

Демонические Сосуды являются одними из самых страшных существ, с которыми может столкнуться персонаж во время приключений. Тем не менее, некоторые Инквизиторы стремятся создать такое грязное создание в качестве инструмента для использования в их битве против Хаоса. Демонические Сосуды - сильные Демоны, ритуально закованные в плоть живого человека. Хотя Демон может вселяться в людей, особенно чародеев, такое происходит по желанию Демонов и длится короткий промежуток времени. Демон заключен в Сосуде против своей воли остается там до тех пор, пока Сосуд не будет уничтожен, изгнав Демона обратно за Завесу.

Природа Демонических Сосудов

Демонический Сосуд - это неописуемо грязная сущность. Демон заточен (обычно против воли) в плоти человека, удерживаясь в плену в материальной вселенной, где он все еще может распространять свое зло. Только самые безумные культисты и самые радикальные Инквизиторы могли бы задуматься о создании такой мерзости. Демонический Сосуд может быть могущественным, но опасным инструментом. Даже скованные по рукам и ногам Демоны по-прежнему являются могущественными существами, более сильными и стойкими, чем любой человек даже с сильными магическими способностями. Каждый из них также обладает знаниями, которыми не сможет похвастать и самый начитанный из людей, поскольку Демон не ограничен рамками реальности.

Несмотря на многочисленные риски, по-прежнему существует много поводов для создания Демонического Сосуда. Культы могут создать Демонический Сосуд в качестве объекта поклонения, или предоставить возможность Сосуду находиться среди своих почитателей и последователей. Либо культ таким образом сможет продемонстрировать силу своего лидера и заслужить благосклонность в глазах богов, а может и просто в качестве оружия против слуг праведности. Инквизиторы и их слуги могут создавать Демонические Сосуды, руководствуясь собственными целями. Один Инквизитор может создать его как мощное оружие для борьбы с Хаосом, полагая, что отродье Хаоса сможет эффективнее бороться с себе подобными. Другой мог бы подчинить Демона исключительно для того, чтобы черпать знания из этого существа, или для понимания деятельности врагов Инквизитора.

Демонический сосуд, как и все демоны, является лжецом. Хотя он и вынужден подчиняться из-за сложных ритуалов, при помощи которых его заковали в людскую плоть, он постоянно ищет возможности воспротивиться воле тюремщика, и в зависимости от силы и характера Демона, может льстить или угрожать ему. Демонический Сосуд, возможно, предпочтет сыграть роль подобострастного слуги, например, выжидая своего времени, пока не появится возможность разорвать его оковы и отомстить тюремщику. Независимо от того, как оно себя ведет, ни один Демон охотно не будет служить человеку. Каждый Сосуд презирает и ненавидит своих хозяев и постоянно ищет способ изменить ситуацию.

Демонический Сосуд- это могущественное существо, ходячее воплощение Хаоса. За немногими исключениями, Демон, связанный с Сосудом, является наиболее сильным из обитателей Царства Хаоса, потому кандалы и обереги, которые порабощают Демона, также поглощают его силу. Меньший Демон, связанный с Сосудом, станет еще слабее, и в этом случае не будет стоить рисков, связанных с его призывом и подчинением. Демонические Принцы и Герольды, даже оставаясь скованными, остаются невероятно мощными созданиями. Тем не менее, тот, кто создает Демонический Сосуд, стоит перед выбором, поскольку чем более крепко связан Демон, тем меньшими силами он будет располагать, в то время свободные узы позволят ему противостоять своему пленителю, а то и вовсе разорвать их.

Демонические Сосуды в Кампании

Существует два основных способа, с помощью которых Демонический Сосуд сможет оказаться в кампании. Мастер может предоставить его в качестве НИП, либо игроки смогут создать Сосуд самостоятельно, руководствуясь своими целями. В первом случае Сосуд может служить союзником или противником, в зависимости от сюжета. Во втором случае, игроки в лучшем случае окажутся приверженцами радикальных решений, а в худшем - сгорят на костре для еретиков.

Пристрастия Инквизитора имеют большое значение при введении Сосуда в качестве потенциального союзника. Радикальный инквизитор может продемонстрировать такое существо игрокам, которые не будут готовы к этому, вызывая раздор и деморализацию в перспективе совместной работы с такой мерзостью. И наоборот, отряд, создающий Демонический Сосуд без учета взглядов его хозяина, скорее всего, будет объявлен еретиками.

Сосуд может быть одним из самых сильных противников, с которыми могут столкнуться игроки, или среди их сильных и двуличных союзников. Сосуд может легко служить в качестве радикального оружия в арсенале военного отряда. В любом случае наличие Сосуд в кампании может иметь значительные последствия, и Мастер должен тщательно изучить последствия введения подобного существа на сюжет.

Создание Сосуда говорит о богатых ресурсах культа или о крайнем радикализме инквизитора. Если персонажи берут на себя обязательство создать Демонический Сосуд, они должны сначала обладать еретичными знаниями, приобретение которых может стать основой для приключений. Создание Сосуда выставляет персонажей как радикалов-еретиков в глазах большинства - и этот поступок - поворотный момент, после которого нет возврата.

Создание Демонического Сосуда

Следующие правила позволяют Мастеру создавать Демонический Сосуд для использования в качестве НИП или результата связующего ритуала, выполняемого персонажами (страница XXX66). Чтобы случайным образом создать Демонический Сосуд, выполните следующие шаги: определите Силу Привязки, сгенерируйте характеристики, определите Черты, Навыки и Таланты, определите специальные правила и выберите заклинания. Мастер не должен стесняться выбирать результат, вместо того, чтобы определять его случайным образом, если это пойдет на пользу кампании.

Сила Привязки

Хотя способы и Сила Привязки варьируется от ритуала к ритуалу, условно её можно разделить на четыре уровня. Если Мастер создает Демонический Сосуд в качестве НИП, он выбирает силу привязки. Если помощники берут на себя ответственность за создание Сосуда, она определяется успехом ритуала (страница XXX66).

Свободный: В процессе ритуала что-то пошло не так. Демон сорвал свои узы или одолел волю своего вместилища. Демонический Сосуд не имеет хозяина и может по своему усмотрению использовать свои, ничем не ограниченные, возможности. не имеет хозяина и может свободно использовать свою полную, невероятную силу по своему усмотрению. Каждая из них является проявлением Хаоса.

Единожды Связанный: Сосуд имеет едва сдерживаемую, невероятную силу.

Дважды Связанный: Более тесно связанный мощными оберегами, Сосуд использует свои грозные силы, подчиняясь командам хозяина, но не забывает о своей ненависти к тюремщику, замышляя недоброе.

Трижды Связанный: Невероятно ограниченный своими узами Сосуд практически не может сопротивляться своим пленителям, по прежнему обладая нечеловеческими пособностями.

Характеристики Демона

Чтобы определить характеристики Демонического Сосуда, Мастер имеет два способа. Он может генерировать характеристики случайным образом, или он может использовать характеристики конкретного Демона, модифицировав их на основе Силы Привязки. Если Мастер предпочитает генерировать характеристики случайным образом, используйте Таблицу 2-14: Характеристики Демона на странице XXX64.

Способности Демонического Сосуда зависят от его Силы Привязки. После определения базовых характеристик Демона, заключенного в Сосуд, пределите характеристики Сосуда на основе его Силы Привязки в соответствии со значениями из Таблицы 2-15: Модификаторы Характеристик на странице XXX64.

Черты Демонического Сосуда

Черты Демонического Сосуда зависят от Силы Привязки:

Свободный: Губительное присутствие (X)†, Жестокий Натиск (3), Демонический (4), Темное Зрение, Смертоносное Естественное Оружие (Когти)††, Страх (4), Извне, Парящий (5)†††, Размер (5), Существо из Кошмаров, Неестественная Сила (5)

Единожды Связанный: Губительное присутствие (X)†, Жестокий Натиск (3), Демонический (4), Темное Зрение, Смертоносное Естественное Оружие (Когти)††, Страх (3), Извне, Парящий (4)†††, Размер (5), Существо из Кошмаров, Неестественная Сила (4)

Дважды Связанный: Губительное присутствие (X)†, Жестокий Натиск (3), Демонический (4), Темное Зрение, Смертоносное Естественное Оружие (Когти)††, Страх (3), Извне, Парящий (3)†††, Размер (5), Существо из Кошмаров, Неестественная Сила (4)

Трижды Связанный: Губительное присутствие (X)†, Жестокий Натиск (3), Демонический (4), Темное Зрение, Смертоносное Естественное Оружие (Когти)††, Страх (2), Извне, Парящий (2)†††, Размер (5), Существо из Кошмаров, Неестественная Сила (3)

† Значение черты Губительное Присутствие равно половине характеристики Воли существа.

†† Естественное Оружие Демонического Сосуда имеет Бронебойность 2 и наносит Разрывающий Урон.

††† Так как Сосуд является существом из Царства Хаоса, он не должен предпринимать никаких действий для того, чтобы оставаться парящим.

Навыки Демонического Сосуда

Все Демонические Сосуды имеет следующие Навыки: Внимательность, Обман, Запретные Знания (Демонология, Ересь, Хаос) +30, и Магическая Чувствительность +20. В дополнение, Демонический Сосуд имеет навыки, в зависимости от божества, которое ему покровительствует. Мастер может добавлять иные навыки Знаний по своему усмотрению.

- **Кхорн:** Атлетика +10, Уворот +10, Запугивание +10
- **Тзинч:** Обман +20, Магическая Чувствительность +30
- **Нургл:** Запугивание +20, Медицина +10
- **Слаанеш:** Внимательность +10, Очарование +20, Обман +10, Уворот +10

Таланты Демонического Сосуда

Все Демонические Сосуды имеют Талант Чувство Магии, а также таланты, в зависимости от их божественного покровителя. Мастер волен использовать любые таланты, для придания Демоническому Сосуду определенных возможностей.

- **Кхорн:** Амбидекстрия, Мастер Боя, Несущий Смерть (Рукопашное), Разрушительный Натиск, Сокрушительрный Удар, Берсерк, Стремительная Атака, Мастер Двух Оружий, Владение Двумя Оружиями (Рукопашное)
- **Тзинч:** Бдительность (Интеллект), Любимый Ветрами
- **Нургл:** Сокрушительный Натиск, Тяга к Жизни
- **Слаанеш:** Бдительность (Восприятие), Трудная Мишень, Запредельная Скорость

Таблица 9–10: Характеристики Демонов

Характеристика	Демон Кхорна	Демон Тзинча	Демон Нургла	Демон Слаанеш	Неизвестный Демон
Рукопашный Навык	40+3d10	20+3d10	25+3d10	30+3d10	25+3d10
Стрелковый Навык	30+3d10	30+3d10	25+3d10	25+3d10	25+3d10
Сила	40+3d10	25+3d10	30+3d10	30+3d10	30+3d10
Стойкость	30+3d10	30+3d10	40+3d10	30+3d10	30+3d10
Ловкость	30+3d10	25+3d10	20+3d10	40+3d10	30+3d10
Интеллект	25+3d10	40+3d10	30+3d10	30+3d10	30+3d10
Восприятие	30+3d10	30+3d10	30+3d10	40+3d10	30+3d10
Воля	35+3d10	50+3d10	40+3d10	40+3d10	40+3d10
Харизма	10+1d10	25+3d10	5+1d10	40+3d10	30+3d10
Влияние	25+3d10	30+3d10	25+3d10	25+3d10	20+3d10
Здоровье	25+2d10	25+2d10	25+2d10	25+2d10	25+2d10

Специальные Правила Демонических Сосудов

Демонический Сосуд получает одно или несколько специальных правил, связанных с его божественным покровителем.

Кхорн

Демонический Сосуд Кхорна получает следующее специальное правило: Кровожадный: Естественное оружие Демонического Сосуда увеличивает на +2 Бронебойность и получает свойство Разрывающее. Кроме того, любой бросок атаки, который имеет 3 или более СтУ, заставляет цель испытывать Кровотечение. Демонический Сосуд также может войти в состояние Берсерк Свободным действием.

Тзинч

Демонический Сосуд Тзинча получает следующее специальное правило: Прирожденный Чародей: Сосуд может перебросить любой неудачный результат проверки Сотворения. Однако, если при втором броске на кубах выпадает 9, происходит Магическое Проявление. Если Магическое Проявление должно было произойти независимо от этого, вместо этого каждая 9 на кубах добавит +10 к результату из Таблицы 6-2: Магических Проявлений на странице XXX196.

Нургл

Демонический Сосуд Нургла получает следующее специальное правило: Аура Разложения: Естественное оружие Сосуда получает свойство Ядовитое (3). В пределах 10 метров от Сосуда все оружие, доспехи и оборудование функционируют так, как если бы они были Плохого качества и получают свойство Хрупкое, независимо от их текущего качества, если только они не обладают свойством Освященного оружия. Другие предметы также могут быть защищены от этого правила по усмотрению Мастера.

Слаанеш

Демонический Сосуд Слаанеш получает следующее специальное правило: Мучительные Ласки: Естественное оружие Сосуда увеличивает на +1 Бронебойность и получает свойство Контузящее. Кроме того, его атаки накладывают штраф -20 на проверки Уклонения.

Заклинания Демонических Сосудов

Все Демонические Сосуды кроме Демонов Кхорна могут использовать заклинания. Магический Уровень основывается на Силе Привязки:

Свободный: Магический Уровень 7
Единожды Связанный: Магический Уровень 6
Дважды Связанный: Магический Уровень 5
Трижды Связанный: Магический Уровень 4

Демонические Сосуды являются хозяевами сил Хаоса, и способности, которыми они обладают, почти безграничны. Демонический Сосуд может обладать любым заклинанием, не выполняя требования или не следуя древу заклинаний внутри школы. Мастер должен выбрать соответствующие заклинания, основанные на боге-покровителе демона и природе самого демона. В качестве ориентира, Демонический Сосуд обладает 2000 опыта, использованного на покупку заклинаний.

Обратите внимание, что Демонические Сосуды Кхорна не могут иметь Магический Уровень, потому что колдовство является анафемой для Бога крови.

Нечестивые Перемены

Все Демонические Сосуды отмечены нечестивым существом, заточенным внутри. Со временем тюрьма из плоти Сосуда переплетается и и искажается, чтобы лучше отразить своего обитателя. Мастер может по своему усмотрению «украсить» человеческое тело с заключенным в нем демоном, от искаженных конечностей и светящихся глаз до рудиментарных рогов, открытых язв и раздутой плоти. Кроме того, совершите бросок по Таблице 2-16: Нечестивые Перемены, чтобы определить, какие игровые эффекты имеет тело Демонического Сосуда. Создайте одну Нечестивую Перемену для Трижды Связанного Демонического Сосуда, две для Дважды или Единожды Связанного Сосуда и три для Свободного Демонического Сосуда. Если Мастер пожелает, он может выбрать соответствующие результаты для конкретного демона или применить дополнительные Черты для создания уникального существа.

Таблица 9–11: Модификаторы Характеристики

Характеристика	Свободный	Единожды Связанный	Дважды Связанный	Трижды Связанный
Рукопашный Навык	+5	+0	+0	-5
Стрелковый Навык	+0	+0	+0	+0
Сила	+10	+5	-5	-10
Стойкость	+10	+5	-5	-10
Ловкость	+0	-5	-5	-10
Интеллект	+5	+0	+0	+0
Восприятие	+0	+0	-5	-10
Воля	+0	-5	-10	-15
Харизма	+0	+0	+0	+5
Влияние	+0	-5	-10	-15
Здоровье	+5	+0	+0	+0

Таблица 9−12: Нечестивые Перемены

Бросок d10	Атрибут
1	**Шипастые Конечности:** Конечности Сосуда сливаются в костяные ножи или другое оружие. Его Естественное Оружие наносит 2d10 урона.
2	**Крылья:** Кожаные, как у летучей мыши, или пернатые крылья из сухожилий и костей прорастают на спине Демонического Сосуда. Он получает черту Летабщий (X), где X равен удвоенному бонусу Ловкости.
3	**Магическое Пламя:** Демонический Сосуд пылает нечестивым огнем. Его Естественное Оружие меняет тип урона на Энергитический и получает свойство Огненное.
4	**Обугленная Форма:** Тело Демонического Сосуда обуглено и тлеет изнутри. Он невосприимчив к энергетическому урону, который не исходит от заклинаний или священных источников.
5	**Сводящие с Ума Испарения:** Демонический Сосуд источает нечестивый туман, который разрушает умы смертных. Его атаки приобретают свойство Галлюциногенное (3).
6	**Нечестивый Улей:** Под кожей Демонического Сосуда находятся колонии магических паразитов. Он получает 1d10 Здоровья.
7	**Змеиный Клубок:** По телу Демоничесого Сосуда перемещаются змеи или другие смертоносные существа. Он получает черту Ядовитый (4).
8	**Рога:** Из головы Демонического Сосуда растут большие звериные рога. Это увеличивает значение его черты Жестокий Натиск на 3.
9	**Бронированный:** Демонический Сосуд защищен чешуйками рептилии, костными пластинами, насекомоподобным панцирем или магической плотью. Он получает черту Естественная Защите (5).
10	**Мнимая Нормальность:** Удалите любые другие Нечестивые Перемены. Помимо инструментов его привязки (клеймо, татуировки и т. д.), Демонический Сосуд выглядит совершенно, совершенно нормальным человеком. Увеличьте его Харизму на 1d10.

О создании Демонического Сосуда

Создание Демонического Сосуда - это трудоемкий и опасный процесс, требующий конкретных и запрещенных знаний. Хотя Демонические Сосуды могут быть созданы еретическими культами, они также, в редких случаях, используются Инквизицией. В этом разделе представлены рекомендации для процесса создания игроками собственных Демонических Сосудов.

Проклятые Знания

Прежде чем можно создать Демонический Сосуд, потенциальный хозяин должен сначала знать необходимые обряды и ритуалы, а также Демона для его заточения. Не существует единого ритуала для создания Демонического Сосуда, так как они рознятся в зависимости от этапов, жертвы, Демона, его покровителя и т.д.

Перед тем, как отряд или персонаж, действующий самостоятельно, сможет создать Демонический Сосуд, необходимо заполучить определенные знания. Есть много способов сделать это, и акт приобретения этой информации может стать основой для приключения само по себе. Два наиболее вероятных источника - это тома запрещенных знаний или учитель, искушенный в темных искусствах. Такая книга безценна, и сам факт обладания ею является основанием для отлучения от рода человеческого. Ученые, достаточно опытные в демонологии, встречаются еще реже, чем те тексты, которые они изучают, поскольку немногие мужи могут участвовать в подобных исследованиях и поддерживать свой разум в здравии. Секрет создания Демонических Сосудов может даже быть получен в результате Темного Соглашения (страница XXX 72), поскольку некоторые демоны получают большое удовольствие, видя, как их соперники отправляются в тюрьму из плоти и крови.

Получение знаний для создания Демонического Сосуда никогда не должно быть вопросом простой проверки, хотя это вполне может быть частью процесса. Доступность текста о создании Демонических Сосудов редко бывает ниже Уникальной, поскольку такие книги - и их владельцы - истребляются человечеством всякий раз, когда их обнаруживают. Такой текст может содержать инструкцию по подготовке вместилища для демона или может называть Истинное имя демона и конкретные шаги для его связывания к подготовленному носителю.

Подготовка Сосуда

Для создания Демонического Сосуда необходим живой человек, чья душа отправляется в вечность мучений после завершения ритуала. Процедура подготовки тела является весьма изнурительной и мучительной для будущего носителя Демона. На кожу жертвы должны наноситься магические глифы и запрещенные руны. Несмотря на то, что возможны временные меры, лучшей помощью в ограничении Демона и обеспечении защиты от повреждения меток до того, как ритуал будет завершен - это татуирование или прижигание на теле сковывающих символов и слов.

Как и слова силы, многие ритуалы призывают использовать освященные колья, чтобы пронзить плоть Сосуда, и освященные цепи, чтобы сковать её. Такие процедуры сковывают Демона внутри, захватывая его и нанося мучения его сущности. В зависимости от характера ритуала и того, кто его проводит, требуются разные символы и руны. Для учеников Темных Богов они включают восьмиконечную Звезду Хаоса, которой клеймят плоть, а также другие еретические символы и руны. Инквизиторы и приближенные к ним склонны применять символы веры или самой Инквизиции в качестве сковывающих мер против Демона.

Подготовка тела занимает 2d10 часов минус бонус Интеллекта проводящего ритуал, до минимума в 1 час. В конце этого периода человек, возглавляющий подготовку, делает очень трудную проверку (-30) Запретных Знаний (Демонология). Мастер может изменить сложность этой проверки в зависимости от качества выполняемого ритуала. Каждая СтУ в этой проверке дает бонус +5 к проверке привязки Демона (смотрите ниже), в то время как каждая СтН налагает штраф -5.

Таблица 9−13: Модификаторы Привязки

Подготовка Ритуала	Модификатор
Влияние Демона (если он его имеет) выше, чем у связывающего -10	-10
Каждая СтН при проверке подготовки тела для привязки −5	−5
Каждая СтУ при проверке подготовки тела для привязки +5	+5
Связывающий ранее уже встречал этого Демона +10	+10
Известно Истинное Имя Демона +30	+30

Призыв и Привязка Демона

Когда тело выбрано, следующим шагом будет призыв в него Демона. Это будет наиболее опасной частью всего процесса, ибо Демон совершенно точно не желает оказаться заточенным в подобную темницу из плоти, но совсем не против разорвать призывающего на ошметки. Правила призыва Демонов указаны на странице XXX59.

После призыва Демона, призыватель должен преуспеть в проверке Демонического Мастерства (страница XXX59). Сложность ээтой проверки равняется -60, и модифицируется в соответствии с Таблицей 2-17: Модификаторы Привязки. Как и все проверки Демонического Мастерства, это встречная проверка Воли против Демона.

Результат этой проверки определяет возможный уровень привязки, как указано в Таблице 2-18: Сила Привязки на странице XXX67. Персонаж, проводящий ритуал, может выбрать любой уровень привязки до этого максимума. Например, персонаж, который получает 3 СтУ, может создать Свободного, Единожды или Дважды Связанного, но не может создать Трижды Связанный Демонический Сосуд.

Если вызывающий терпит неудачу в проверке Демонического Мастерства на 3 или более СтН, Демон не будет привязан к Сосуду вообще и может делать все, что захочет, что почти всегда означает кару глупым смертным, которые пытались его подчинить.

Таблица 9-14: Сила Привязки

Результат Проверки	Максимальная Сила
1-2 СтУ	Свободный
1-2СтУ	Единожды Связанный
3-4 СтУ	Дважды Связанный
5+ СтУ	Трижды Связанный

Использование Демонических Сосудов

Существует два основных способа использования Демонических Сосудов, созданных отрядом: как НИП или как Персонажа Подкреплений. НИП может сопровождать отряд в своих миссиях, вероятно, оставаясь в укрытии до тех пор, пока не потребуются его способности. Персонаж Подкрепления также, вероятно, останется в уединенном, даже защищенном месте, за исключением самых тяжелых ситуаций. Наличие поблизости Демонического Сосуда может вызвать множество проблем, так как такие существа почти никогда не являются незаметными. Использование Демонического Сосуда выставляет игроков еретиками и врагами человечества глазах тех, кто знает о подобных созданиях.

Демонические Сосуды - не лучшие союзники. Мастер должен иметь в виду, что Демонический Сосуд, скорее всего, не имеет иных желаний, кроме жажды мести к создателям, и стремится умышленно неправильно истолковать приказы по мере возможности. Чем меньше степень привязки, тем больше свобода и широта толкований, которую Демонический Сосуд имеет в своем распоряжении; Это относится как к исполнению приказов, так и к высказыванию собственных мыслей. Трижды Связанный Демонический Сосуд может быть стоически безмолвным и действовать только тогда, когда ему приказано, в то время как Единожды Связанный Демонический Сосуд может уговаривать или издеваться над персонажами, а также проявлять инициативу в ситуациях - как для помощи, так и в качестве помехи во время боя.

Демонические Сосуды - Персонажи Подкреплений

Демонический Сосуд является необычным Персонажем Подкрепления не только потому, что он является Демоном, но и потому, что он вполне может быть инструментом, который создали сами игроки. Независимо от того, проводили ли персонажи ритуалы вызова и связывали себя, или призывали к созданию Демонического Сосуда своих союзников, он является идеальным Персонажем Подкрепления. Мощный и опасный, его обычно используют только тогда, когда ситуация становится исключительно тяжелой - и даже если использование Демонического Сосуда успешно её решит, расплата за его применение может продолжать преследовать отряд еще многие годы.

Минимальное значение Влияния и Цена основаны на Силе Привязки Демонического Сосуда. Тем не менее, Мастер может их изменять, если отряд участвовал в процессе создания Демонического Сосуда. В этой ситуации ГМ должен рассмотреть возможность отказа от Минимального Влияния и снизить Цену вдвое.

В качестве рекомендации можно обратиться к Таблице 9-15: Демонические Сосуды - Персонажи Подкреплений. Свободные Демонические Сосуды указаны по той причине, что некоторые персонажи могут заключать соглашение с такой сущностью или иным способом находить средства для получения их услуг. Свободные Демонические Сосуды не находятся под контролем персонажей: они могут быть союзником, но никак не слугой.

Таблица 9-15: Демонические Сосуды - Персонажи Подкреплений

Сила Привязки	Минимальное Влияние	Цена Влияния
Свободный	70	10
Единожды Связанный	60	8
Дважды Связанный	55	7
Трижды Связанный	50	5

Демоническая Одержимость и Экзорцизм

Одной из величайших угроз, которые создает Враг Извне - Одержимость. Целые города пали, когда важный лидер поддался демонической одержимости. Одержимость является коварным инструментом, и Демон может скрываться в теле жертвы в течение некоторого времени, прежде чем появятся признаки, демонстрирующие его присутствие. Чародеи являются одними из наиболее уязвимых целей для демонической одержимости - и это одна из причин, почему их не любят по всему миру. Одержимый чародей может быть невероятно могущественным и даже может быть предвестником полномасштабного демонического вторжения.

Одержимость в Кампании

Поскольку она может создавать огромную угрозу миру, одержимость является серьезной проблемой для персонажей, служащих инквизиции. Хотя это временное явление, Демон, сокрытый в теле смертного, способен нанести огромный урон в течение короткого времени, если он не будет обнаружен. Персонажи должны заметить признаки одержимости и действовать решительно.

Затронутые одержимостью часто имеют прогрессирующие параноидальные признаки и могут видеть намеки на губительное влияние там, где его нет. Одержимость может встретиться в кампании разнообразными способами. Персонажи могут оказаться перед демонически одержимым противником. Если это важный человек, может быть сложно действовать против него или подтвердить подозрения в его одержимости. В других случаях странные события могут указывать на демоническое влияние, предоставляя персонажам возможность обнаружить одержимость и прервать её до того, как план Демонов воплотится в жизнь.

Возможно, самые большие последствия для кампании могут произойти, когда союзник или даже один из персонажей поддается одержимости. Доверенный НИП или член отряда может нанести огромный урон. Одержимый персонаж имеет огромное влияние на кампанию, так как персонаж может скрывать свой секрет, подрывая усилия группы, даже если он даже знает об одержимости.

Хотя персонаж, скорее всего, становится одержимым по независящим от него событиям, такое большое и далеко идущее изменение персонажа не должно выходить за рамки контроля игрока и не должно происходить без его согласия.

Природа Одержимости

Постоянство - это анафема в Царстве Хаоса, и поэтому нет двух одинаковых демонических одержимостей. Эффекты одержимости варьируются в зависимости от природы демона и того, как появилась одержимость. Некоторые виды одержимости бывают внезапными и подавляющими, Демон полностью контролирует свою жертву и искажает его тело в неестественные и ужасающие формы. Другие - незаметные, и Демон медленно развращает свою жертву в течение долгого промежутка времени, не давая ей возможности заподозрить неладное.

В отличие от создания Демонического Сосуда, одержимость является временным явлением, так как тело жертвы почти всегда уничтожается так или иначе. Если действия демона не приводят его в конфликт с другими и не приводят к разрушению оболочки, в конечном итоге энергии Хаоса, наполняющие одержимого, поглощают его тело, освобождая демона внутри. Очень редко человек может выжить после одержимости благодаря экзорцизму. В отличие от Демонического Сосуда, Демон не скован, не подчиняется смертным и свободен делать то, что ему нравится. Цели Демонов многообразны, и одни могут стремиться просто посеять разрушения и хаос, а другие будут следовать более изысканным планам, в зависимости от природы Демона.

Демонологи часто разделяют одержимость на два типа: Тотальную одержимость и Семена одержимости. Любой тип одержимости может возникнуть как атака демона или из-за ритуала, проводимого смертными.

Тотальная Одержимость

При тотальной одержимости, Демон полностью подчиняет тело своей жертвы, используя его плоть в качестве костюма, позволяющего Демону находиться в реальном мире. Одержимый смертный находится под полным контролем Демона, его сознание заперто в маленьком уголке его собственного разума и вынуждено лишь смотреть на ужасные действия своего пленителя. Одержимый может получать мутации, поскольку его тело борется с тем, чтобы содержать энергии Хаоса, бушующие внутри. Невзирая на боль или ущерб телу, Демон может использовать оболочку за гранью её физических возможностей, используя неестественную силу и сопротивляемость.

При тотальной одержимости, Демон имеет полный контроль. Одержимый персонаж добавляет +10 к своей Силе и Стойкости и получает 1d10 Здоровья, поскольку Демон игнорирует боль и мало заботится о ранениях, нанесенном телу его вместилища. Демон использует свой собственный Интеллект, Восприятие, Волю и Харизму и может использовать любые заклинания, которыми обладает. Также он получает бонусы от его черты Демонический. По усмотрению Мастера, одержимый персонаж может воспользоваться другими чертами или способностями, которыми обладает Демон.

Семена Одержимости

В этом типе одержимости Демон остается в пределах Царства Хаоса, одновременно наполняя тело и душу жертвы небольшой частью своей сущности. Со временем Демон еще больше развращает одержимого, образуя мост между Хаосом и реальностью. Сначала жертва, вероятно, совершенно не осознает, что что-то происходит. По мере того как семя сущности Демона растет, оно оказывает дальнейшее влияние на одержимого, изменяя его поведение или даже временно контролируя его тело. Человек может иметь провалы в памяти или оказаться обеспокоенным, видя невероятно реалистичные кошмары. С течением времени физические изменения могут проявляться на плоти одержимого, и семена одержимости в конечном итоге прорастут в тотальную одержимость.

Для игровых эффектов семян одержимости смотрите раздел Одержимые Персонажи на этой страницеXXX.

Проникновение Одержимости

Одержимость может произойти, когда Демон использует слабость смертного, чтобы погрузить свои когти в его душу. Скорее всего, это произойдет с чародеем, особенно когда тот использует свои магические способности. Тем не менее, души почти всех людей могут оказатсья в Царстве Хаоса, и каждый может привлечь внимание демона. Одержимость - не простая задача для Демона, требующая большой энергии и эмоционально уязвимой или духовно слабой жертвы. Одержимость - невероятно редкое явление, ибо только сильный демон станет подчинять не менее влиятельного человека, который сможет осуществить планы этой осквернённой сущности Хаоса.

Демон может обратиться к потенциальной жертве во сне или предлагать ей силу, знания или все, что он хочет в моменты сильной нужды. Если смертный не будет обладать сильной волей и верой, он сможет прислушаться к таким обещаниям и, сознательно или нет, позволить Демону проникнуть в свою душу. Оттуда Демон может начать процесс одержимости.

Ритуальная Одержимость

Редко, еретические культы или даже радикальные слуги Инквизиции могут целенаправленно приглашать демона в тело жертвы. Такой поступок требует сложных и кощунственных ритуалов, предназначенных для того, чтобы уговорить сущность Хаоса оказаться в теле жертвы, добровольно или нет. В зависимости от задач и целей ритуала процесс может принимать любое количество форм. Культ может подготовить жертву для демона, которому он поклоняется, чтобы тот мог ходить среди своих последователей. Некоторые радикальные Инквизиторы, как известно, призвали Демона захватить подчиненного исключительно для того, чтобы его можно было изгнать, получая эффективный инструмент для будущей борьбы с демонами - если он выживет в этом процессе (смотрите Переживший Одержимость на странице XXX71).

Одержимость может также возникнуть в результате действия Темного Соглашения (страница XXX72). Как одно из условий соглашения, Демону может потребоваться, чтобы смертный проситель позволил ему наполнить себя частью своей сущности, иногда используя смертного подобно марионетке.

Одержимые Персонажи

Во время игры персонаж может уступить демоническому влиянию. Хотя это, скорее всего, произойдет в результате вызова чародеем Губительных Проявлений, данная ситуация может также стать продолжением текущего приключения. Демоническое Неизбежное Возмездие может нападать на персонажей для овладевания его телом, или персонаж, который вникает в книги запрещенного знания, может открыть свою душу демоническому вторжению. Когда результат, приведенный в Таблице 6-3: Губительное Проявление со страницы XXX197, указывает на демоническую одержимость или возникает в результате повествования, игрок и Мастер могут обсудить должны ли следующие правила отображать демоническую одержимость над этим персонажем.

Одержимость имеет огромные последствия для персонажа и, скорее всего, в конечном итоге приведет к его уничтожению (вполне возможно, от рук его товарищей). Из-за серьезного влияния на персонажа и кампанию одержимость не должна происходить без согласия игрока. Кроме того, как Мастер, так и игрок должны тщательно рассмотреть последствия, прежде чем начинать путь по этой темной дороге.

Когда персонаж подвергается одержимости, игрок и Мастер должны работать вместе, чтобы определить, что за Демон обитает в персонаже. Это может быть очевидно из ситуации или может быть упущено в из-за природы Хаоса. Мастер имеет последнее слово в игровом профиле Демона и должен либо выбрать Демона, либо создать профиль случайным образом, используя Таблицу 2-14: Характеристики Демона на странице XXX64.

Эффекты Одержимости

По своей природе персонажи - сильные и суровые люди, поэтому семена одержимости - подходящий тип, поскольку персонажи менее уязвимы для немедленной тотальной одержимости (страница XXX69). Сначала персонаж может даже не знать, что он одержим (хотя игрок об этом знать должен). Первоначальные нападки демона на тело и душу персонажа незаметны, и персонаж удерживает контроль над собой. По мере того, как общее количество Скверны персонажа увеличивается, эффекты одержимости становятся более выраженными, и персонаж теряет дальнейший контроль над Демоном. В конце концов, энергии Хаоса, наполняющие персонажа, поглощают его, освобождая Демона.

После одержимости персонаж получает 2d10 + 10 очков Скверны. Это может привести к тому, что персонаж получит Пагубу или Мутацию, как обычно. Медленно-текущие эффекты одержимости показаны в Таблице 2-20: Шкала Одержимости. По мере того, как общий уровень Скверны персонажа увеличивается, Демон получает все больший контроль, проявляющийся в его неестественных способностях. Кроме того, одержимый персонаж наполнен силой Хаоса, и присутствие Демона постепенно извращает его ум и тело. В то время как персонаж одержим, он должен повторить любую успешную проверку, чтобы противостоять получению Пагуб и Мутаций.

Проявление Демона

Хотя Демон всегда находится в персонаже, большую часть времени его присутствие остается скрытым. Однако в определенные моменты, особенно когда эмоции персонажа зашкаливают, Демон пузырится на поверхности в пылающем проявлении силы, рожденной Хаосом.

Одержимый персонаж может Проявить Демона ограниченное количество раз за сеанс игры, как показано на Таблице 2-20: Шкала Одержимости. Демон можно Проявить одним из двух способов. Игрок одержимого персонажа может решить Проявить Демона, что может отыгрываться как призыв к нему (или нет, в зависимости от того, знает персонаж об одержимости или нет). В качестве альтернативы, Мастер может решить Выпустить Демона в подходящее время, обычно, когда персонаж находится в стрессовой ситуации (например, когда он провалил проверку Страха, переживает из-за ужастной ситуации или сильно потрясен). Если персонаж не знает о Демоне и сознательно его приглашает, он сопротивляется эффектам с помощью проверки Воли, сложность которой зависит от его значения очков Скверны, как указано на Таблице 2-20: Шкала Одержимости. Если персонаж успешно справляется с проверкой Воли, он борется с влиянием демона и контролирует его. Если он терпит неудачу в проверке или решает Проявить Демона, Демон Проявляется.

Если Демон проявился, персонаж немедленно получает черту Страх (2). Кроме того, он может использовать характеристики демона для своих собственных целей, а также получить любые его навыки, таланты, черты и особые способности. Хотя персонаж, вероятно, не имеет права что-либо решать, игрок и Мастер могут выбрать, какие навыки, таланты, черты и способности может получить персонаж. При повествовательнмо времени Проявление Демона длится во время выполнения одной проверки навыка или характеристики, или в течение одной сцены, по усмотрению Мастера.

В структурированном времени эффекты продолжаются в течение нескольких раундов, равных бонусу Скверны персонажа. Каждый раз, когда персонаж Проявляет Демона, он получает 1d5 очков Скверны, +1 за каждую характеристику, каждый талант, черту, умение или другие способности, которые он получает или использует.

Проявленный Демон имеет полный контроль над персонажем. В зависимости от потребностей игры и конкретной ситуации Мастер может взять под контроль персонажа в течение этого периода или может позволить игроку продолжать контролировать своего персонажа, следя чтобы его действия не противоречили истинным целям и мотивам Демона. Во многих случаях Демон стремится сохранить свою жертву - в этом случае его действия вполне могут совпадать с желаниями персонажа.

Жертва Одержимости

Одержимый Персонаж, вероятно, будет милосердно убит его товарищами или, если очень удачлив, изгнан, как только его состояние станет очевидным. Однако, если случайно персонаж выживет и его общий показатель Скверны достигнет 100, он полностью сдается Демону. В пламени Хаоса плоть персонажа скручивается и изменяется, а на его месте появляется Демон. Душа же несчастного персонажа оказывается проклята и обрекается на вечное скитание по Царству Хаоса.

Таблица 9−16: Шкала Одержимости

Всего Скверны	Черты Одержимости	Проявление Демона	Сопротивление Демону
01-30	Демонический (1), Неестественаня Сила (1)	1 раз в сессию	+0
31-60	Демонический (2), Неестественаня Сила (2)	2 раза в сессию	-10
61-90	Демонический (3), Неестественаня Сила (3)	3 раза в сессию	-20
91-99	Губительное Присутствие (10), Демонический (4), Страх (2), Извне, Темное Зрение, Вечный, Неестественная Сила (3)	Без ограничений	-30

Отыгрыш Одержимости

Будучи одержимым, хотя он сохраняет первичный контроль над своим телом и способностями, персонаж, тем не менее, находится под влиянием Демона, существующего внутри него. Мастер и игрок должны работать вместе, чтобы определить, как это может повлиять на поведение и цели персонажа. Персонаж может иногда терять сознание, когда Демон временно берет под свой контроль его тело. Он мог бы обнаружить, что его собственные побуждения и желания подверглись незаметному искажению, ибо Демон манипулирует ими в своих целях. Его личность может измениться, сперва незаметно, а после все более явно, так как одержимость понемного овладевает им. Демон может даже говорить с персонажем, шепча насмешки или обещания, которые может услышать только персонаж, или, возможно, Демон появиться у него во сне и видениях. Невозможно остановить персонажа на этом темном пути в бездну, и игрок и Мастер должны работать вместе, чтобы сделать это путешествие незабываемым и драматиным.

Экзорцизм

Несмотря на то, что большинство смертных, которые поддаются Демонической одержимости, сталкиваются со своей судьбой, лежа на на костре или будучи поглощенными сущностью Хаоса, немногочисленные и весьма удачливые подвергаются экзорцизму и переживают это испытание. Во время экзорцизма Демон изгоняется при помощи сложного ритуала, оставляя навсегда измененного персонажа свободным от его тлетворного влияния. Экзорцизм - изнурительный и опасный процесс для всех вовлеченных. Экзорцизм, вероятно, потерпит неудачу, разгневав Демона и рискуя душами экзорцистов и всех присутствующих. Именно по этим причинам экзорцизм предпринимается только в исключительных случаях.

Осуществление Экзорцизма

Как всегда бывает с оккультизмом, существует множество форм, в которых может быть проведен экзорцизм. Некоторые из них - темные и унижающие обряды, призывающие к запрещенному знанию, другие - ритуалы веры и чистоты, изгоняющие Демона светом Богов. Независимо от формы ритуала, экзорцизм в конечном итоге сводится к состязанию воли между экзорцистом и Демоном. В большинстве случаев экзорцист - это другой персонаж, либо союзник одержимого, либо кто-то, кого специально нанимают для совершения экзорцизма. Однако по усмотрению Мастер одержимый человек может попытаться изгнать Демона из себя самостоятельно.

Подготовка к экзорцизму может быть довольно сложной, со спецификой в зависимости от выбранного ритуала экзорцизма. Большинство экзорцизмов требуют священных благовоний, символов веры и священного места. Практикующие темное искусство могут вместо этого использовать проклятые руны и даже человеческие жертвы.

Во время ритуала экзорцист говорит громко и твердо, хотя слова могут быть молитвами и призывами к именам святых или богов или увещеваниями от имени Богов Хаоса в зависимости от характера обряда и экзорциста. Несмотря на это, большинство экзорцизмов используют призывы к более сильным сущностям для того, чтобы изгнать демона. Однако, в конечном счете, воля экзорциста должна преодолеть волю самого Демона.

Перед тем, как начать экзорцизм, экзорцист проводит проверку (+0) Запретного Знания (Демонология). За каждую СтУ в этой проверке он получает бонус +5 к последующим проверкам Демонического Мастерства. Во время экзорцизма присутствие Демона проявляется, раскрывая сущность, которая была сокрыта в теле одержимого, и черты Страх и Губительное Присутствие должны применяться.

Экзорцизм проводится в качестве длительной проверки Демонического Мастерства, при этом каждая проверка занимает 1d5 часов. Базовая сложность проверки Демонического Мастерства (-30). Таблица 2-21: Модификаторы Экзорцизма перечисляет некоторые примерные модификаторы для проверки. Чтобы успешно изгнать Демона, экзорцист должен получить количество СтУ, превышающее бонус Воли Демона, плюс бонус Скверны одержимого. Каждый раз, когда экзорцист терпит неудачу в проверке, он получает 1 уровень Усталости за каждую СтН. Если это заставляет заклинателя терять сознание, он получает 1d10 очков Скверны, а экзорцизм терпит неудачу.

Как только экзорцист получает необходимое количество СтУ, Демон изгоняется из одержимого человека. Вырывание нечестивой сущности несет огромную нагрузку на одержимого, поэтому он должен пройти проверку (+0) Стойкости или умереть (персонаж может сжечь Очко Судьбы чтобы выжить, как обычно).

Таблица 9−17: Модификаторы Экзорцизма

Подготовка Ритуала	Модификатор
Одержимый является экзорцистом	-10
Экзорцист не имеет надлежащих инструментов (например, священных томов, священных символов, благовоний)	-10
Влияние Демона (если оно есть) выше, чем у экзорциста	-10
Экзорцизм происходит там, где завеса с Царством Хаоса слаба, например, на осквернённой земле	-10
Каждая СтУ, полученная при проверке Запретного Знания (Демонология)	+5
Экзорцизм производится на освященной земле	+10
Экзорцист - слуга покровителя изгоняемого Демона	+10
Известно Истинное Имя Демона	+30

Переживший Одержимость

Если одержимый переживает экзорцизм, он еще долго будет страдать от последствий вмешательства демона. Будучи слитым с его сущностью, одержимый навсегда искажается как телом, так и душой. Хотя одержимость наносит как психические, так и физические раны, она также выступает в качестве своего рода прививки против дальнейшего воздействия Хаоса.

Человек, прошедший через одержимость подвергается определенным изменениям. Он получает 3d10 очков Безумия, таланты Сопротивление (Заклинания, Страх), Железная Воля, Запретные Знания (Магия, Демонология) и навык Магическая Чувствительность +10. Его Харизма и Стойкость навсегда уменьшаются на 1d10. Всякий раз, когда он получает очки Безумия или Скверны, он получает только половину и не может получать мутации. Наконец, узнав секреты существа, которое когда-то занимало его плоть, он больше никогда не может снова стать одержимым тем же Демоном. Обратите внимание, что эти правила несколько отличаются от профессии Безумец (страница XXX32), предполагая, что его профессия не была связана с демонической встречей, подобным образом изменяющей его жизнь.

Темные Соглашения

На протяжении истории Империи демоны соблазняли людей предложениями, силой, властью и другими искушениями. Хотя все демоны - лжецы, энергии Хаоса способны выполнять подобные обещания, но цена весьма высока. Человек, который вступает в сделку с созданием Хаоса, сам проклинает и предает человечество.

Инквизиторы и их слуги не защищены от искушений демонов. Персонаж, стремящийся изгнать демона, может получить предложения от конкурирующего существа Хаоса, или инквизитор, отчаявшийся найти необходимые сведения, может получить желанную информацию о том, как он может получить такие знания. Такие сделки - это Темные Соглашения, и они могут служить весомым дополнением к кампании.

Сделки с Тьмой

Есть много причин, по которым персонаж может быть соблазнен Темным Соглашением. Для некоторых это может быть жажда мести или личной власти. Другие могут рассматривать его как еще один инструмент в своем арсенале, жертвуя своими душами, чтобы получить помощь демона против его подобных, во благо человечества. Некоторые могут быть убеждены в том, что их собственная хитрость или сила воли достаточна, чтобы иметь дело с Демонами и сохранять святость и здравомыслие.

В игре персонаж игрока может заключить Темное Соглашение во время игры. Такой акт должен быть тщательно рассмотрен как игроком, так и Мастером, поскольку он имеет серьезные последствия для текущей кампании. Темное Соглашение должно всегда естественным образом происходить из повествования и мотивов игроков, а не использоваться просто как способ усилить персонажа. В то время как Темное Соглашение действительно может дать новые силы и способности, что более важно, оно представляет собой великолепную повествовательную возможность и крутой поворот в истории персонажа.

Поскольку Темное Солашение подразумевает сделку с демоническим НИП, доступность такой возможности всегда находится на усмотрении Мастера. Мастер должен тщательно продумать, прежде чем разрешить игроку возможность заключить Темное Соглашение, поскольку это может также повлиять на весь отряд. Если про него станет известно, другие персонажи могут захотеть изгнать заключившего из отряда, а то и вовсе объявить на него охоту. Если Мастер и игроки согласятся на введение в повествование подобного события, оно поможет сделать куда более захватывающим новые приключения, например, когда персонажи продают свои души, чтобы одолеть своих врагов, оставшись без какой-либо сторонней поддержки, после чего они вынуждены столкнуться с осуждением инквизиции, а то и чего похуже, если про их сделку станет известно.

Привлечение Внимания

Перед тем, как можно заключить Темное Соглашение, персонажу необходимо привлечь внимание демона. Есть много способов, которые могут возникнуть в зависимости от того, насколько активно персонаж ищет демона-покровителя, или же сам демон ищет сделки с персонажем. Условия, благоприятные для Темного Соглашения, обычно развиваются естественным образом в ходе кампании, а их возможности безграничны. Ниже перечислены некоторые из способов, которыми персонаж может связаться с демоном, или заполучить его внимание.

Для персонажа, который намеренно ищет демона-покровителя, это может стать основной целью игры. Причем подобная цель может оказаться важной для всего отряда, будь то потому, что они также радикально настроены, являются еретиками, либо же блефуют, чтобы захватить демона для других целей. Поиск необходимой информации или подходящего осквернного места места для установления контакта может даже составлять основу приключения.

Чародеи

Чародеям куда проще привлечь внимание демона, чем другим людям, потому что их души горят ярче в Царстве Хаоса. Тем не менее, чародей не может просто снять свою защиту и надеяться, что могущественный Демон сделает ему предложение - гораздо более вероятно, что он будет просто разорван энергиями Хаоса, или и вовсе окажется одержим Демоном. Однако чародеи должны иметь преимущество, когда речь заходит о привлечении внимания демонического покровителя. Мастер может предоставлять повествовательные возможности, или дажедать бонус +10 х МУ для любых проверок для того, чтобы привлечь внимание демона. В некоторых случаях (по усмотрению Мастера) чародей может даже соблазнить демона, получив результат по Таблице 6-3: Губительные Проявления на странице XXX197.

Запретное Знание

Те, кто исследуют природу Демонов и Хаоса, рискуют привлечь внимание тех сущностей, которых они стремяться изучить. Ученые могут чувствовать, как будто за ними наблюдают, или могут испытывать странные ощущения. И эти ощущения вовсе не плод их воображения - Хаоса может реагировать на эмоции и мысли смертных. Отдельный отрывок из забытого тома, темных рун, вписанных в журнал, или Истинное имя Демона - достаточная информация, чтобы обратить на ученого Демоническое внимание.

Проклятое Место

В местах, где вуаль тонка, нечестивые энергии просачиваются в реальный мир. Проситель демонической помощи мог бы найти область оскверненной земли, еретический храм или другие места, которые считаются проклятыми. Чародей может ощущать, что вуаль тонка, используя проверку (+0) Магической Чувствительности, но странные явления могут сделать близость к Хаосу ясной даже для простого человека (как описано в разделе Магия и Реальный Мир на странице XXX136). Такие места имеют преимущества, позволяющие обитателям Хаоса легче общаться со смертными. Здесь Демон может обратиться к смертному, который, по его мнению, является уязвимым или падким до искушений, и тому, кто хочет иметь дело с Демоном, он будет отвечать с большей готовностью.

Темный Призыв

Практикующий темные искусства мог бы призвать демона в реальный мир с намерением не подчинить или сковать его, а для того, чтобы заключить с ним Соглашение. Призыв демона для этой цели следует принципам на странице XXX59, но призыватель в этом случае желает лишь осуществить переговорыс Демоном, вместо того, чтобы совершать проверку Демонического Мастерства. Соответственно, следует использовать обычные правила социального взаимодействия. Разумеется, в том случае, если Демон собирается обсудить просьбы персонажа, а не сразу вселиться в него или уничтожить.

Заключение Сделки

Чтобы заключить Темное Соглашение, персонаж должен иметь что-то, что он смог бы предложить Демону. Есть один товар, который может предложить любой персонаж - его душу. Однако у просителя может быть другое предложение, особенно если он связывается с конкретным демоном, желания которого он до этого изучил. Это может быть обеспечение сосуда для содержания сущности Демона, наказывая потомков того, кто ранее изгнал этого Демона, или даже предоставление других душ, которые будут принесены в жертву коварной сущности. Если Демон обращается к персонажу, он также может назвать определенную цену. Более подробную информацию о стоимости Темного Соглашения смотрите в разделе Расплата на странице XXX75.

Как и в случае с любой сделкой с высокими ставками (а можете не сомневаться, что ставки будут высоки), необходимо тщательное формулирование условий Соглашения. Есть ли подобная роскошь у персонажа, это другое дело, и зависит от особенностей ситуации, а особенно - насколько она отчаянная. Некоторые демоны, такие как Кхорн, могут прямо заявить о своем предложении, не желая вести переговоры с смертными, в то время как другие, особенно те, что приближены к Тзинчу, могли бы провести долгие и сложные переговоры.

Торги с демоном можно разыгрывать так же, как и любое другое социальное взаимодействие, и Мастер может потребовать использования навыков взаимодействия в соответствующих случаях. Мысли и мотивы Демонов непонятны для смертных, и большинство таких испытаний должно быть как минимум трудными (-20). Мастер, возможно, пожелает назначить или разработать Личность для Демона, следуя правилам на странице XXX277. Даже когда Демоны соглашаются торговаться, каждый из них ненавидит и презирает смертных, и вряд ли они будут делать то, что те пожелают, особенно если это связано с подчинением или желанием оказать им помощь. Отношение Демона начинается с 15+ значение Скверны персонажа. Демону не нужно совершать проверку Отношения, чтобы заключить сделку, кроме как для того, чтобы при заключении сделки он учитывал встречные предложения персонажа. Каким бы любезеным и незаменимым был (или казался) Демон, ему нельзя доверять.

Демон с готовностью выполняет желания смертного, в соответствии со сделкой, но также и извращает их, насколько это вообще возможно, предпринимая любые попытки для того, чтобы результат сказался на персонаже наихудшим образом, либо привел к удовлетворению желаний Демона (например, весьма его развлек).

Соглашения и их Эффекты

Возможности эффектов Темных Соглашений столь же бесконечны, как и приливы Хаоса. В конечном счете, Мастер должен определить последствия для Соглашения, основываясь на запросах персонажей. Ряд факторов влияет на результаты Темного Соглашения, в том числе то, насколько успешно персонаж общается с Демоном, насколько тщательно он излагает свои условия, а также природу персонажа и Демона, включая его божество-покровителя.

Ниже приведены некоторые примеры Соглашений и их эффектов. Это всего лишь отправная точка, и Мастер может смело сочетать атрибуты из разных Соглашений, или создавать новые, адаптируя их к конкретной ситуации. Соглашение может иметь любое количество эффектов, но чем больше положительных эффектов оно предлагает, тем выше стоимость, которая может включать любые отрицательные побочные эффекты или другие требования (смотрите раздел Расплата на странице XXX75). Каждый тип Темного Соглашения содержит списки как Даров и Проклятий, так как смертный редко получает то, что он желает, когда имеет дело с Демоном. В дополнение к полезным Дарам, которые соответствуют запросу персонажа, Мастер должен назначить соответствующие Проклятья, представляющие негативные побочные эффекты сделки с Тьмой. Мастер должен использовать свое мнение в определении того, сколько и какие Проклятья назначить, исходя из количества и ценности приобретенных Даров.

Соглашение Выживания

Глупость, но некоторые люди готовы пожертвовать своими бессмертными душами, чтобы сохранить свою земную жизнь. Демонов Чумного лорда часто призывают предоставить такое благо, но цена бывает неразумна.

Дары

Инфернальная Живучесть: Персонаж невосприимчив к ядам и эффектам от свойства или черты Ядовитое.

Поглощение Жизни: Каждый раз, когда персонаж убивает

противника, он восстанавливает 1d10 здоровья.
Безвременье: Персонаж медленно возвращается к физическому облику и форме своего расцвета сил, а затем перестает стареть. Кроме того, персонаж должен использовать только 2 очка Судьбы, чтобы выжить, вместо того чтобы сжечь одно очко.
Тревожное Исцеление: Персонаж всегда исцеляет весь урон (включая критический урон) в течение 24 часов, хотя это не восстанавливает потерянные конечности или не воскрешает его, если он умрет.
Нечестивая Стойкость: Персонаж получает черту Неестественная Стойкость (2).

Проклятья
Смертельная Бледность: Персонаж выглядит болезненно и бледен, подобно трупу.
Заболевание: Персонаж развивает симптомы чумы, но остается невредимым.
Голод: Персонаж всегда голоден, особенно желая свежего, сочного мяса.
Паразиты: Мухи, личинки, крысы или другие паразиты всегда вьются вокруг персонажа.

Соглашение Власти
Люди обычно желают власти над своими ближними, и падшие жители Хаоса вполне в силах выполнить это желание. Демоны Архитектора Судеб могут направить судьбу человека на великие свершения, но последствия подобных свершений сможет обречь мир на крах.

Дары
Темное Покровительство: Персонаж увеличивает свою характеристику Влияния на 15. Кроме того, он может использовать свое значение очков Скверны вместо Влияния для проверок.
Судьба, Написанная Тенями: Когда персонаж тратит очко Судьбы, он может перебросить проверку, используя для нее свое значение очков Скверны. В случае успеха он восстанавливает использованное очко Судьбы.
Командное Присутствие: К персонажу обращаются с уважением все, с кем он взаимодействует, и он никогда не подвергается штрафам к проверкам Очарования, Командования или Запугивания, которые он совершает.
Неоспоримый Приказ: Персонаж может повлиять на персонажей, которые не являются его подчиненными, используя навык Командования.

Проклятья
Дурная Судьба: Неудачи следуют за персонажем и его союзниками, куда бы они ни пошли. Мастер может интерпретировать это, добавляя дополнительне СтН к проваленным проверкам, или увеличивая сложность проверки на случайную (незначительную) величину.
Путанное Предназначение: В качестве последствий (или причин) получения персонажем Даров, кто-то близкий к персонажу (или даже большая группа лиц) несут за это расплату.
Обманутый Рок: Всякий раз, когда персонаж сжигает очко Судьбы, чтобы не допустить его смерти, вместо него умирает НИП (его друг или союзник).
Превратности Судьбы: Когда персонаж тратит очко Судьбы, совершите бросок 1d10. При результате 9 персонаж тратит очко Судьбы, но не получает никакого эффекта.

Соглашение Возмездия
Когда человек кричит о мести, его желаниям вторит и Хаос. Такая месть может принимать различные формы, от убийства, вызванного яростью, которую может предоставить Кхорн, до холодной и расчетливой мести, которая интересна Тзинчу.

Дары
Позови и Я Приду: Один раз персонаж может призвать своего Демонического покровителя появиться и дать отпор своим врагам.
Смерть по Одному Слову: При заключении Соглашения персонаж указывает конкретного человека, который умирает в течение 1d10 дней, если только он не защищен более серьезными силами.
Разрушение: При заключении Соглашения персонаж указывает семью или организацию, которая пострадает от полного финансового и социального краха.
Убийца: Атакуя цель его мести (как отдельного человека, так и члена определенной группы), атаки персонажа получают свойства Высококритичное (7) и Разрывающее. Персонаж также считается обладателем таланта Неизбежное Попадание, когда он атакует предмет своей мести.

Проклятья
Цена не Имеет Значения: Персонаж становится жестоким в отношении любого, кто мешает ему отомстить, получая талант Ненависть против них.
Одержимость: Персонаж становится одержим целью своей мести и больше не может сосредотачиваться, пока не утолит ей.
Равноценная Плата: Месть персонажа приводит союзника цели к клятве о возмездии ему самому.

Соглашение Страсти
Чтобы обрести желаемое всем сердцем, некоторые смертные пожертвовали бы своим спасением во имя обретения своей цели. Демоны Темного Принца, Слаанеш, всегда стремятся удовлетворить эту жажду, а также привести просителя к все большим желаниям.

Дары
Поклонение: Персонаж выбирает человека или группу, которые полюбят и будут ему безоговорочно поклоняться. Мастер может предоставить ему талант Союзник определенного уровня.
Идеальное Исполнение: Персонаж указывает одну работу или объект, например, картину, музыкальную пьесу или оружие, и преуспевает в ее создании в такой степени, что ее можно считать не иначе как «совершенной».
Слава и Богатства: Персонаж указывает объект, звание, поступок или материальные блага, которые переходят в его распоряжение.
Непревзойденный: Персонаж получает один навык на уровне 4 (+30) и талант Мастерство, относящийся к этому навыку.

Проклятья
Зависимость: Персонаж становится зависимым от предмета его желания или чего-то связанного с ним, такого как еда, которую он ассоциирует с определенным временем в его жизни, или наркотик, который, по его мнению, помогает ему в достижении своих целей.
Темная Фиксация: Персонаж сильно зацикливается на деятельности, связанной с его желанием, например, на создании предмета искусства, преследовании предмета его обожания или поддержании в превосходном состоянии его оружия.
Эскалация: После достижения своей цели персонаж развивает неконтролируемое стремление к большему.

Соглашение Знаний
Повсеместно считается, что невежество - это добродетель, потому что жажда знания ведет к темным закоулкам. Великий Заговорщик знает и видит все, и его Демоны могут дать знания, лежащие за пределами возможностей смертных.

Дары
Богохульное Знание: Персонаж получает навык одного Запретного Знания на 4 уровне.
Темный Гений: Персонаж увеличивает свой Интеллект на +5 или больше.
Провидец: Персонаж получает способность к ясновидению, например он способен увидеть скрытых людей, места, вещи, события или даже будущее. Персонаж может (или не может)

иметь контроль над тем, как или когда появляются эти видения.
Истинный Ученый: Персонаж может попытаться применить навык Общего, Академического или Запретного Знания, как если бы он им обладал. Если у него есть подобные знания, он может перебросить проваленные проверки, связанные с этим навыком.

Проклятья

Отрешенный: Харизма персонажа уменьшается на 10.
Ужасные Истины: Персонаж получает 1d10 очков Безумия.
Неутолимая Жажда: Персонаж становится одержимым поиском запрещенных знаний, в ущерб всему остальному.

Соглашение Силы

Некоторые смертные жаждут физической силы и боевого мастерства. Демоны Кхорна особенно склонны отвечать на такие призывы, возможно, просто требуя, чтобы проситель использовал свои новые способности, чтобы пожинать черепа для Бога Крови.

Дары

Мощь: Персонаж получает черту Неестественная Сила (2).
Владыка Битвы: Персонаж увеличивает свой навык Рукопашного Оружия на +5 или больше.
Налетчик: Один раз за ход персонаж может перебросить проваленную проверку атаки. Кроме того, он получает талант Берсерк.
Неприступный: Персонаж получает таланты Мастер Боя, Контратака и Шаг в Сторону.

Проклятья

Аспект Войны: У персонажа развиваются неестественно большие и выпуклые мышцы, зверские черты лица, когтистые пальцы или какая-то другая малозаметная, но тревожная особенность.
Кровавая Ярость: Всякий раз, когда персонаж входит в бой, он должен вступить в состояние Берсерка в качестве своего первого действия, если это возможно.
Кровожадность: Персонаж должен преуспеть в проверке (+0) Воли, чтобы позволить побежденному врагу сохранить жизнь.

Соглашение Магии

Некоторые, кто обделен чародейским даром, жаждут подобной силы. Демоны Тзинча, Владыки Магии, могут одарить смертного подобной мутацией или предоставить запретные колдовские знания для укрепления существующих способностей.

Дары

Фамильяр: Демонический покровитель персонажа наделяет его фамильяром, который может иметь форму маленького существа или демонического гуманоида Размера (3) или меньше. Фамильяр не участвует в сражении, но предоставляет чародею бонус +10 для проверок Сотворения, если он находится в 5 метрах от него. Кроме того, фамильяр и чародей могут общаться телепатически на расстоянии до 1 километра.
Магические Резервы: Персонаж получает 500 опыта (или, возможно, больше) на изучение Заклинаний, кроме заклинаний Освященной Демонологии.
Волшебство: Персонаж увеличивает свой существующий магический уровень на 1. Кроме того, теперь он считается Несвязанным чародеем.
Колдун: Персонаж получает черту и склонность Чародей.

Проклятья

Проявление Скверны: Персонаж получает мутацию.
Избранный Тзинчем: При совершении проверки Сотворения, персонаж вызывает Магические Проявления, при любой 9 на кубе.
Магистр: Персонаж видит использование колдовства предпочтительным решением всех его проблем, даже когда более мирских действий будет вполне достаточно.
Прикосновение Хаоса: Ккаждый раз, когда персонаж получает 1 или более очков Скверны, он получает дополнительно +1 очко.

Расплата

В дополнение к Проклятьям, которые сопровождают все Темные Соглашения, Демоны почти всегда ожидают дополнительной оплаты за свои услуги, и порой некоторые из них могут представить свои дары в качестве «подарка», впрочем, его стоимость становится очевидной позже. Расплата за Темное Соглашение должна быть адаптирована к конкретной сделке и основана на Демоне и персонаже. Соглашение также может изменить Незаметность отряда. Молва о том, что персонаж занимается торговлей с Демонами, может распространяться среди тех, кто занимается темными искусствами, например, распространяясь самим Демоном, для собственного развлечения. В других случаях Проклятья Соглашения могут включать в себя увеличение Незаметности отряда, поскольку многие Демоны умело маскируют свое вмешательство от смертных глаз. Если смертный собирается разорвать Соглашение, Мастер должен осуществить страшное возмездие как самому смертному, так и всем его окружающим. Ни один Демон не позволит простому смертному вырваться из его хватки, и персонаж может получить Неизбежное Возмездие, если он попытается обмануть своего «партнера» при оплате.

Ниже приведены некоторые из возможных Расплат, которые смертный может получить при Темном Соглашении. В дополнение к любым другим Расплатам или эффектам персонаж, заключивший темное Соглашение, получает 2d10 + 10 очков Скверны.

Служение

Смертный, который заключает Темное Соглашение, может поклясться в служении Демону. Приказы могут поступать часто или спустя годы, проявляясь разнообразными, в том числе и оккультными способами, от предзнаменований до снов. Деяния, требуемые от персонажа, могут варьироваться от ужасающего до кажущегося вполне безобидным или даже благим. В некоторых случаях они могут быть легко скрыты или даже соответствовать обычным обязанностям персонажа.

Жертва

Демоны часто требуют жертвы в обмен на свои услуги. От персонажа могут потребовать принести живую жертву во имя Демона, развратить душу другого человека или, возможно, лишиться части собственного тела, либо даже получить мутацию или пагубу, угодную Демону.

Обряд

Демон может потребовать, чтобы персонаж совершил определенные ритуалы и темные обряды, которые придают силу и помогают нечестивой сущности. Такие обряды могут потребоваться на регулярной основе, и скрывать их от своих товарищей может стать сложной задачей.

Проклятие

Персонаж, который заключает Темное Соглашение, навечно лишается всех благ от праведных деяний и может столкнуться с многочисленными последствиями по усмотрению Мастера. Персонаж может быть не в состоянии использовать божественные заклинания, извлекать выгоду из определенных религиозных талантов или удалять очки Безумия при помощи молитв и паломничества.

Принцы Демонов

Демоинческие Принцы являются одними из самых могущественных врагов, с которыми может столкнуться слуга Инквизиции. Они обладают силой, непосредственно предоставленной им одним из Богов Хаоса, силой, полученной после вечности ужаса и служения своему покровителю. В этом разделе описывается, как использовать Демонических Принцев, в том числе ролевые советыо том, как смертный ум искажается от демонического влияния, а также полные правила для создания в качестве противника Демонического Принца.

Как Никакой Другой Враг

Добавление принца-демона в кампанию может сделать её незабываемой, но присутствие такого мощного врага должно быть тщательно продумано. Проявление Демонического Принца - это событие, которое может низвергнуть целые княжества, а он сам в состоянии уничтожить огромные армии. Сила Демонического Принца настолько очевидна, что прямая конфронтацияяф будет скорее убийством персонажей, чем драматическим боем. Вместо этого, Мастер может подготовить ситуацию, при которой еще не до конца материализовавшийся демон попадает в засаду персонажей, что поможет уровнять шансы. Сила Принца может влиять на умы своих последователей, вызывая у них безумную преданность, а чародеи и колдуны могут ощутить ужас от видений будущих разорений. По какой бы причине не возникло стечение обстоятельств, которые могут вызвать Принца Демонов, прикосновение Хаоса может заставить кровоточить предметы, искажать местность и создавать уродства, видимые всем, от язв и мутаций до временных искажений физических законов.

Даже после того, как проявляется Демон-Принц, Мастер должен держать персонажей на некотором расстоянии. Это частично необходимо для того, чтобы продемонстрировать угрозу, которую он из себя представляет, в то время как он будет созывать армии культистов или мутантов, уничтожая силы человечества, но также позволит персонажам участвовать в более равномерной конфронтации с таким соперником. Признаки, окружающие проявление Принца могут включать в себя сведения о его прошлой жизни, которые можно использовать в качестве оружия против Демона, или даже сам факт его появления сможет сплотить давних противников перед общим врагом. Персонажам возможно придется отправиться в священное место, посвященное святому, который в последний раз убил это существо, чтобы получить там благословение своего оружия, или они могут искать давно потерянный клинок, который сможет отправить его отбратно в Царство Хаоса.

Кроме того, даже после победы над Демон-Принцем персонажи не смогут спокойно выдохнуть, ведь невозможно окончательно уничтожить жителя Царства Хаоса. Побежденный Демон-Принц может позже вернуться ради мести, становясь вечным противником для персонажей. Мастер не должен чрезмерно злоупотреблять использованием Принца Демонов, чтобы не превращать его в обыденность, но слуги такого врага могут преследовать персонажей на протяжении всей кампании по приказу своего хозяина. Когда Принц Демонов, наконец, вернется, он мог бы измениться во время его изгнания, получив новое оружие или став сильнее, а может быть и будучи наказанным своим владыкой. Нахождение средства для вечного изгнания или заточения Демонического Принца могло бы стать эпическим финалом долгой кампании и было бы отличной задачей для опытных персонажей.

Рожденный со Смертной Душой

Одни из бесконечного множества демонических существ, Принцы Демонов в прошлом были людьми. Их нечестивое становление исказило их душу, уничтожая человечность, а пребывание в Царстве Хаоса изменяет их восприятие реальности, хотя некоторые следы их былой жизни обычно остаются. Наиболее вероятными элементами смертной жизни выходят из первичных эмоций - сильные желания, ненависть и страхи, которые ими овладевали в прошлой, смертной, жизни. Такие эмоции часто выживают во время вознесения, хотя они могут быть искажены.

Враги Принца-Демона, которые могут изучать тайны его смертной жизни, могут получить огромные преимущества для борьбы с ним. При всей своей хитрости и дальновидности Принцы Демонов - существа, ведомые гордостью и гневом, что ослепляет их. Если персонажи смогут найти что-то, о чем когда-то желал Демон-Принц, или получат оружие, которое те когда-то боялись, они могли бы манипулировать его чувствами, заманив своего врага в битву, не выгодную для него, или вынуждая его использовать свои силы не по его воле. Оболочка его смертного тела может даже иметь определенную прямую власть над ним, если она имеет достаточное значение для его смертного «я». Ниже приведены примеры смертных связей и предыдущих жизней, которые могут быть использованы против Принца Демонов. Они могут использоваться без изменений, или Мастер волен брать их за основу в качестве вдохновения для создания собственных идей.

- Будучи смертным, Демон-Принц потребовал найти потерянный артефакт Хаоса. Если персонажи могут обмануть его, сообщив, что артефакт можно найти в определенном месте, которое они подготовили, они могут создать засаду и и силами союзников попытаться одолеть демона. В качестве альтернативы они могли бы обнаружить, что служители Принца Демонов все еще ищут артефакт и тогда они смогут предугадать его следующую цель.
- Оружие, которым ранили Принца Демонов в смертной жизни лучше подходит для пробивания защиты его новой формы. Клинок или стрела, которые причинили вред Демону давным-давно, могут обойти некоторые из защит Принца Демонов, такие как игнорирование увеличения бонуса Стойкости, или потенциально даже более сильные эффекты. Это оружие часто ревниво охраняется, если оно все еще цело, либо как святые реликвии, либо мощные талисманы Хаоса, в зависимости от их происхождения.
- Особенно гордый Демон-Принц имеет связи с смертным родом, который он когда-то называл семьей. Потому он будет возмущен нападениями на своих потомков или обманут сообщением, полученным от «родни». Однако культисты, служившие Демону, обязательно будут внимательно следить за этими привилегированными лицами, что усложнит любые попытки их использовать.
- Во время своей смертной жизни, он мог получить награды от своего Бога-Покровителя. Таким образом, Мастер волен позволить НИП обладать Демоническими Дарами (страница XXX130) и Марками Хаоса до вознесения. Позже, это могут быть черты, которыми Принц Демонов очень гордится и всегда стремится использовать. Эти награды также могут быть отданы радикальным игрокам, если Мастер считает, что их путь стал особенно темным, и поможет указать глубину их падения.

Создание Принца Демонов

Несмотря на всё многообразие истоков, Принцы Демонов разделяют некоторые общие черты - в основном, чудовищную, подавляющую силу. Чтобы представить как общие сильные стороны, так и уникальные черты этих могущественных существ, создание соответствующего профиля включает в себя несколько этапов. Ниже приводится базовый профиль для Принца Демонов. Затем этот профиль модифицируется Маркой демонического покровителя, а также Архетипом Силы, представляющим наибольшие достоинства и наиболее часто используемые инструменты Принца Демонов. Наконец, у каждого Принца есть Демонические Дары, предоставленные ему его покровителем, которые еще больше повышают его способности.

РН	СН	Сил	Ст	Лов	Инт	Вос	Вол	Хар	Вл
60	50	65	60	35	50	55	65	50	65

Скорость: 5/10/15/30

Оружие:

Бросок Пламени Хаоса: метательное; 1/-/-; Дист 3хБСил; Б/б 3; Урон 1d10+12 (Э); Взрывное (3), Огненное.

Меч Адской Кузни: рукопашное; Б/б 5; Урон 1d10+8 (Р); Разрушающее Поле.

Навыки: Атлетика (Сил) +30, Командование (Хар) +20, Парирование (РН) +20, Магическая Чувствительность (Вос) +20

Таланты: Мастер Боя, Молниеносная Атака, Сокрушающий Натиск, Тяга к Жизни, Чувство Магии

Черты: Губительное Присутствие (20), Демонический (5), Страх (4), Извне, Размер (6), Существо из Кошмаров, Одаренный Судьбой (3), Неестественная Сила (5), Неестественная Стойкость (2), Неестественная Воля (3)

Марки Хаоса

Каждый Демонический Принц возвышается вмешательством Бога Хаоса, которому он изначально служил, поскольку ни один Принц Демонов не может подняться до таких высот без покровителя среди Разрушительных Сил. Это формирует плоть и сущность недавно вознесенного Демона в соответствии с предпочтениями и сильными способностями его хозяина. Мастер должен применять перечисленные ниже изменения к Принцу Демонов из-за служения соответствующему Богу Хаоса.

Кхорн

Принцы Демонов, вознесенные Кхорном, являются несравненными воинами, они наслаждаются бойней в ближним бою, пренебрегая стрельбой и презирают путь колдовства и трусости превыше всего.

Эти Принцы Демонов получают +15 Рукопашного Навыка, +10 к Силе, таланты Берсерк и Отринуть Ведьмовство, а также черты Жестокий Натиск (5), Натиск Берсерка и Кровь Кровавому Богу. Демонический Принц Кхорна не может использовать атаку Бросок Пламени Хаоса.

Тзинч

Принцы Демонов Тзинча - мастера, обладающие бесконечным хранилищем знаний, которое может собрать только бессмертный.

Они получают +15 Интеллекта, +10 Восприятия, +10 Воли и все навыки, связанные с Общими, Академическими и Запретными знаниями на уровне 2. Они также приобретают черту Благославение Тзинча. Кроме того, Принцы Демонов Тзинча являются могущественными колдунами. Они получают черту Чародей, Магический Уровень 8баллов и до десяти заклинаний любых школ.

Нургл

Любящее прикосновение отца Нургла предоставляет любимым детям неестественную жизнеспособность и устойчивость к урону, но таукже наделяет их и тучностью с гнилью.

Его Демонические Принцы получают +15 Стойкости; +15 Здоровья и черту Тошнотворный. Кроме того, Демонические Принцы могут добавить свойства Ядовитый (4) и Бронебойный к своим атакам всем оружием. В качестве альтернативы, эти они могут вместо этого получить черту Чародей с магическим уровнем 6, до пяти заклинаний Биомансии и Демонологии, а таже заклинание Гниль Нургла, страница XXX406.

Слаанеш

Принцы Демонов Слаанеш приобретают изящную грацию и непреодолимое притяжение, из-за чего им трудно отказать или противостоять.

Принцы Демонов, служащие Темному Принцу, получают +20 Ловкости, +10 Харизме и черты Неестественная Ловкость (2) и Снотворный Мускус, а также имеют навыки Обаяние и Обман на 3 уровне. Кроме того, они могут получить черту Неестественный Рукопашный Навык (2) и добавить к атакам свойства Контузящее и Гибкое. В качестве альтернативы, Принцы Демонов могут вместо этого получить черту Чародей с Магическим Уровнем 6 и до шести заклинаний из школ Демонологии и Телепатии.

Архетипы Силы

В отличие от хозяев меньших демонов, служащих силам Хаоса или даже могущественным Великим Демонам, которые затмевают всех, кроме самих Темных Богов, Демонические Принцы когда-то были смертными и на них остался отпечаток их смертной жизни. В то время как Демон Кхорна всегда будет принадлежит Кхорну, смертные умы содержат семена Хаоса во всех его бесчисленных формах. Все те, кто восходит к Демоничеству, делают это, посвятив себя одному аспекту Хаоса, , но некоторые из них могут оставаться собой, создавая Демона, который действует совсем по-другому, чем другие слуги Темного Божества.

Эта уникальная гибкость отражена в Архетипах Силы. Эти архетипы представлены через набор дополнительных модификаторов и преимуществ, очень похожих на Марки Хаоса. В отличие от них, Архетипы Силы могут принадлежать Принцу Демонов, служащему любому Богу Хаоса, хотя каждый Архетип обычно ассоциируется с определенной Маркой. Возможно, есть Вестник Войны Тзинча, который ведет битвы на ключевых перекрестках судьбы, чтобы контролировать наступление будущего, или Тщеславный Принц Нургла, который проповедует вероисповедание разложения с великим рвением. У каждого Демонического Принца есть один Архетип Силы, который отражает аспекты его смертной жизни и путь, по которому он пришел к Демоничеству.

Неизбежное Возмездие

Правила представляют концепцию уникальных и сильных противников, которые могут неоднократно участвовать в приключениях игроков. Персонажи могут столкнуться со многими разнообразными врагами, которые могут быть достойны звания Неизбожного Возмездия, но больше их право на это звание имеют Демоинческие Принцы. Эти вознесенные слуги Разрушительных Сил обладают как историей смертного существа, так и бесконечную силу и злобу Хаоса.

Осквернитель

Архетип Осквернителя,как правило,связан с Нурглом,но может принадлежать любому Принцу-Демону,чей путь к восхождению был отмечен усилиями по осквернению и ослаблению своих противников, а не просто победе над ними. Осквернитель понимает силу коварства, которая позволит противникам уничтожить самих себя, будь то распространение чумы и гнили,или хитроумные схемы по наведению ужаса.

Принцы Демонов с Архетипом Осквернителя терпеливы, они получают +10 Воли и +10 Здоровья. Кроме того, эти Демонические Принцы могут почуствовать и использовать скверну в душе, посеянную давно, получая бонус +10 к Встречным проверкам и атакам против любого персонажа с более чем 30 очками Скверны. Этот бонус увеличивается до +20, если персонаж имеет более 60 очков Скверны.

Мастер Пророчеств

Демон-Принцы Тзинча обычно являются Мастерами Пророчеств, но этот Архетип имеет больше общего с эфемерными пересечениями Хаоса и так называемым реальным миром, чем любое колдовство или способность создавать сложные сети интриг. Мастер Пророчеств - это воля его покровителя, имеющая тело и несущая злобу Хаоса прямо в материальный мир. Любой Принц Демонов, чья смертная жизнь была потрачена на изучение или использование потоков Хаоса, мог стать Мастером Пророчеств. Такое существо умело скручивает барьеры между реальным пространством и Царством Хаоса, позволяя формировать окружающий мир в соответствии с его прихотями.

Мастер Пророчеств может изменить использование другими персонажами очков Судьбы, выполнив Встречную проверку (-10) Воли против персонажа. Если Демонический Принц преуспеет, очко Судьбы вместо этого должно использоваться иначе (например, как указано на странице XXX293). Если Демон-Принц получает больше СтУ, чем ББВол противника, очко Судьбы используется, но не имеет какого-либо эффекта.

Вестник Войны

В то время как Бог Черепов имеет многочисленных Вестников Войны среди своих Демонических Принцев, постоянная война между силами Хаоса приводит к тому,что каждый из Темных Богов обладает чемпионами,склонными к битве и завоеванию. Вестники Войны могут быть найдены среди тех Демонических Принцев, которые овладели военной стратегией и воинскими навыками еще в своей жизни смертным.

Вестники Войны получают +10 Рукопашного Навыка, +10 Стрелкового Навыка и таланты Сокрушительный Удар и Мощный Выстрел. Кроме того, он может потратить Полное Действие на вдохновение близлежащих союзников, наполняя их пылом и напоминая им о цене за неудачу. Каждый союзник Принца Демонов в пределах 100 метров сразу становится Берсерком (согласно правилам таланта Берсерк) Свободным Действием.

Тщеславный

Хотя Разрушительные силы возвысили множество Демонических Принцев, не все вознесенные чемпионы равны в своей лояльности. Некоторые воспринимают свои новые способности как знак того,что они заслуживают большего,и они действуют для продвижения своих собственных планов. Впрочем, полностью нелояльные, как правило, уничтожаются, если они вообще смогут возвысситься, но некоторые могут возвыситься,даже не зная о своем покровителе. Это особенно характерно для Принцев Слаанеш, поскольку их жадность и самолюбие только укрепляют положение Темного Принца.

Демон-Принц с этим Архетипом предпочитает создавать культы преданных смертных рабов везде, где может, и их поклонение усиливает его силу в материальном мире. Он получает +10 Харизме и +10 к Влиянию. В то время как Демонический Принц находится в пределах 100 метров от любого из его слуг или союзников, он считается обладающим Оберегом с рейтингом, равным его характеристике Харизмы и без шанса разряжения. Однако, если Демон-Принц получает урон от атаки, имея этот эффект, его слуги теряют уверенность в своем превосходстве, разряжая Оберег. Демонический Принц может восстановить эффект, потратив Полное Действие и сжигая Влияние на 1d10, но количество потерянного Влияния увеличивается на 1d10 на каждый раз, когда он это делает, поскольку становится все труднее проецировать иллюзию совершенства в умы его слуг.

Демонические Дары

Демон-Принц, которому удается сохранить благосклонность своего покровителя, получает множество странных сил, мутаций и артефактов, которые в совокупности называются Демоническими Дарами. Даже у утратившего благосклонность Принца Демонов обычно есть один или два Демонических Дара, а у тех, кто в полной мере пользуется вниманием их хозяев, есть три или более. Некоторые Демонические Дары предоставляются только конкретным Богом Хаоса своим избранным служителям, а другие - Принцам, служащим любому из Темных Богов. Нет максимального ограничения Демонических Даров, которые может иметь Демонический Принц, но Мастер должен иметь в виду, что чрезмерная сила увеличивает величину угрозы Деомна и шансы внезапного оборвать кампанию, когда игроки столкнутся с этим могучим противником. Тем не менее, сами Дары Демонического Принца не должны оставаться постоянными, так как их форма может быть изменена или уменьшена по причинам, ведомым одним лишь Темным Богам.

Аура Расположения (только Слаанеш)

Ослушаться Демон-Принца с этим Даром почти невозможно. Атаковать его немыслимо.

Все НИП, которые могут видеть или слышать Демонического Принца с этим Даром, улучшают их Отношение к Демону на +30. Если это увеличит их Отношение выше 100, они станут его преданными рабами и культистами. В противном случае Мастер должен обыграть эти эффекты соответствующим образом. Проверки атаки против Принца Демонов получают штраф, равный половине Отношения нападающего к Принцу, после применения эффекта этого Дара. Персонажи игроков подвергаются штрафу -15 к проверкам атак против Принца Демонов.

Манящий Мускус (только Слаанеш)

Некоторые Принцы-Демоны Слаанеш разносят аромат темного соблазна вокруг них. Этот чувственный мускус тушит чувства и умы окружающих, ограничивая их способность реагировать на что-либо, вводя несчастных в состояние эйфории.

Все персонажи без черты Демоинческий или Машина в пределах 20 м от Демона должны пройти проверку (-20) Воли или уменьшить их Ловкость на 10 для всех целей, включая Инициативу, перемещения и проверок, основанных на этой характеристике. Этот эффект держится в течение 1d10 раундов после того, как они покинут зону поражения.

Раздутая Плоть (только Нургл)

Некоторые Демон-Принцы Нургла копируют внешность своего покровителя, получая массивное тело с сотнями язв и сочащееся гноем, соперничая с Великими Нечистыми. Этот вес замедляет их движения, но скорость малозначительна для Принцев Демонов, если ни одно оружие не сможет пробиться сквозь их складки жира.

Этот дар увеличивает значение черты Неестественной Стойкости на +3 и дает ему +25 Здоровья. Тем не менее, Демонические Пhинцы считают свой бонус Ловкости меньше на 1 для расчета

скорости перемещения и не могут предпринимать действие Бег. Демон-Принц не может обладать этим Даром, если он также обладает Демоническими Крыльями.

Медная Броня (только Кхорн)

В то время как неестественная плоть Принца Демонов является аргументом против оружия простых смертных, кровожадные служители Лорда Черепов не бросают вызов простым смертным. Когда они сражаются с противником, достойным их внимания, Демонические Принцы Кхорна носят тяжелые доспехи, закаленные в пламени Хаоса.

Медная броня дает 12 очков для туловища носителя и 10 очков для всех других частей тела.

Облако Мух (только Нургл)

Мор путешествует с Демоническими Принцами Нургла в качестве неизменного спутника. Для некоторых из этих существ его можно буквально пощупать: они сопровождаются роем паразитов и облаком жужжащих насекомых, куда бы они ни отправились. Это нечестивое копошение образует облако, достаточно толстое, чтобы в какой-то степени скрыть даже огромное тело Принца Демонов.

Все атаки по Демоническому Принцу с этим Даром получают штраф -10. Персонажи, сражающиеся в рукопашную с Демон-Принцем без черты Демонический или Машина и без защиты от воздействий окружающей среды получают дополнительный штраф -10 ко всем проверкам, отвлекаясь на укусы, жужжание и копошение насекомых.

Ошейник Кхорна (только Кхорн)

Эти тяжелые медные ошейники испещрены рунами, защищающими от колдовства, заставляя атакующих полагаться на его мастерство ближнего боя вместо их трусливых магических способностей.

Носитель Ошейника Кхорна получает талант Отринуть Ведьмовство и может совершать любое количество проверок Избежания, использующих Волю, чтобы воспротивиться заклинанию, в качестве Свободного Действия (он не более одной попытки против каждого заклинания). Ошейник также предоставляет бонус +20 для всех подобных проверок и игнорирует бонусы от свойства оружия Магическое.

Демонические Крылья

Некоторым Принцам Демонов выдаются огромные крылья их хозяев - перистые, перепончатые, или даже из колдовского пламени. Они позволяют таким демонам быстро взмывать в воздух и маневрировать по полю боя с невероятной грацией.

Этот Дар предоставляет черту Летающий (10), а также навык Уворот на 1 уровне (Известный).

Избранный Богами

Величайшим из Демонических Принцев Демонические Силы не просто предоставляют новые способности и формы, которые затем можно утратить. Самые привилегированные слуги обнаруживают, что их темные хозяева вмешиваются в критических ситуациях, не желая рисковать своими ценными чемпионами. Это вмешательство может быть как незаметным, так и очевидным.

Демон-Принц с этим даром увеличивает значение черты Одаренный Судьбой на 2 и защищен от всех атак Оберегом с рейтингом защиты 35 и значением перегрузки 05. Мастер должен считать данный дар за два при расчете угрозы от Демона.

Огни Тзинча (Только Тзинч)

Дары Тзинча всегда необычны, от несравненного знания волшебства до возможности управлять судьбой незаметно для простых смертных. В некоторых случаях дары поистине невообразимы, например, снаряды пламени, которые заставляют реальность вокруг них растекаться подобно расплавленному воску. В любом случае, прикосновение этих огней скорее искажает, чем сжигает тех, кто сможет пережить их близость.

Атака Бросок Пламени Хаоса Демонического Принца с этим даром получает свойство Кислотное. Если атака наносит урон персонажу в результате данного эффекта, он должен осуществить проверку (+0) Стойкости, или получить 1d5 очков Скверны.

Магическое Мастерство (только Тзинч)

Безусловно, самым распространенным подарком Тзинча является овладение чародейским искусством. Все Принцы-Демоны, служащие Архитектору Судьбы, обладают пониманием колдовства, которое затмевает их соперников, но те, кто находятся в фаворе у Тзинча, обладают невероятным могуществом.

Магический Уровень Принца Демонов с этим даром увеличивается до 10, и он увеличивает черту Неестественной Воли на 1. Кроме того, Демон-Принц может использовать свою Реакцию, чтобы использовать проверку Сотворения видимой цели при помощи Встречной проверки Воли. При успехе, он может выбрать новую цель заклинания или область действия в пределах дальности заклинания, либо полностью прервав эффект заклинания.

Игра Демоническими НИП

Использование демонических противников подразумевает болшее, чем отчаянные битвы и разрастающуюся скверну. Включение этих врагов в игру должно также включать различные цели и черты, которые влияют на их поведение. Даже если игроки никогда не сталкиваются с Демонами вне боя, битва может стать более значимой, если у нее есть предпосылки, которые повышают ставки, например, сюжет заговора культа или великая жертва, принесенная в угоду темным силам. Для более значительных демонических НИП, таких как Демонический Сосуд, созданный заблудшим правителем, или Демонический Принц, планирующий глобальное демоническое вторжение, добавление глубины в сюжет еще более важно.

Тем не менее, демоны мыслят иначе, чем смертные существа. Демонические умы рассматривают все через свою систему координат, будь то конфликт, энтропия, тщеславие или интриги. Ролевые советы о том, как изображать различных демонов, приведены ниже.

Демоны Кхорна

Кхорна не волнует, откуда течет кровь, главное, чтобы она текла. Демоны Господина Черепов работают в первую очередь по этому принципу. Они рассматривают всю реальность и Хаос как конфликт, и их целью является его развитие, а не победа.

Этот фокус на насильственном конфликте иногда заставляет Демонов Кхорна казаться грубыми и глупыми. Тем не менее, слуги Крови Бога сильно различаются по своему интеллекту. Демонические звери, такие как Джаггернауты, используют прямой подход к конфликту, снося все препятствия на своем пути, в то время как рядовые демоны привыкли выписывать своими клинками настоящие узоры. Тем не менее, более могущественные демоны Кхорна, такие как Геральды и Кровожады, и особенно некоторые из его Демон-Принцев, вполне способны к мастерской тактике и даже хитроумным уловкам.

Великий демон Кхорна может позволить горстке врагов избежать битвы, чтобы те привели новых врагов, делая ставку на то, что потеря ничтожной жертвы может привести к большему урожаю в будущих сражениях. Самые хитрые и, возможно, самые опасные Демоны Кхорна - это те, кто готов отказаться от непосредственного сбора жизней, но действовать исключительно для того, чтобы спровоцировать и увековечить конфликт. Эти демоны могут способствовать культам смерти в сердце имперского города, сея семена, которые могут пожрать миллионы жизней в последующие века, а не несколько ничтожных тысяч в непосредственном бою.

Эта преданность кровопролитию, а не победе в битве, также является причиной того, что победить Демонов в Кхорна так сложно - противостоять демонам в битве означает усиливать их владык. По этой причине, демоны из Кхорна не боятся своей собственной смерти, стремясь только сделать все возможное, прежде чем они падут жертвой перед престолом своего господина.

Демоны Тзинча

Существует очень мало уверенности, когда речь идет о одном из самых непостоянных Демонов Господина Судеб. Эти существа - предатели и интриганы, обращенные в нереальную плоть, и единственное, в чем можно быть уверенным - все, что они делают, является лишь предпосылкой к чему-то другому. Демоны Тзинча постоянно оценивают прошлое, настоящее и будущее, выискивая новые возможности для манипуляций и обычно используют скрытые схемы за любым открытым действием.

Часто они могут запускать несколько таких планов, возможно, даже делая шаги, которые кажутся противоречивыми, поскольку они готовятся к непредвиденным обстоятельствам в непредвиденных обстоятельствах. Часто интриги демона Тзинча стремятся к какой-то конкретной цели, например, к расширению Хаоса в реальном пространстве или к приобретению тайных знаний. Тем не менее, некоторые из их схем не дают им никакой заметной выгоды, не демонстрируя никаких понятных мотивов, кроме того, что они плетут запутанные сюжеты ради них самих. В некоторых случаях это может быть их целью, поскольку создание тайн и загадок укрепляет их хозяев. В другое время может быть какая-то истинная цель, скрытая среди лабиринта планов, видимая только тем, кто обладает силой предвидения и искаженным разумом.

Демоны Нургла

Сила Нургла заключается в процессах распада и утрат, но она имеет свои последствия. Пока смертные борются с неизбежностью энтропии, Нургл черпает силы от их отчаяния и ожидания гибели, но только до тех пор, пока он не поглотит их - Лорд Мух не может пировать, если нет у его жертв. Демоны Нургла воплощают этот парадокс, упиваясь гниением и грязью, взращивая свои язвы с гротескной пародией на привязанность. Эти Демоны навеки веселы и добродушны, постоянно удивляются жестокой шутке смертной жизни. Единственное, что портит настроение демонов Нургла, - это то, когда их игрушки и домашние животные окончательно умирают, лишая их тщательно продуманных развлечений.

Действия демонов Нургла следуют потоку власти Нургла. Там, где есть здоровье и сила, они стремятся распространить скверну и гниение, но там, где есть убожество и отчаяние, они стремятся сохранить и расширить его. Неконтролируемый Демон Нургла стремится насладиться медленной смертью миров, с любовью относиться к ним и распространять болезни по всему населению, в качестве подарки за полученное им наслаждение.

Добродушный юмор этих демонов не прерывается даже при столкновении с реальной угрозой, например, когда инквизитор искореняет гниль, которую они распространяют, при помощи очищающего пламени. Гниющие демоны часто встречают их как давно потерянных друзей, и атакуя своими когтями или ржавыми клинками они могут смеяться над каждым ударом или

Время, Судьба и Персонажи Игроков

Определяющие черты демонов Тзинча - обман, изменение и управление судьбой. Любая из них - проблема для Мастера, и отражение всех трех вместе может показаться непреодолимой задачей. В конце концов, как Мастеру убедительно изображать существо, которое изменяет личности и внешность, видит будущее или преследует цели, которые имеют смысл только столетия назад? Что еще более важно, нужно дать игрокам шанс осмысленно противостоять демонам и добиться определенной победы в кампании. Это серьезные проблемы, но их можно решить с помощью некоторого планирования.

Самое важное, что нужно помнить, это то, что в то время как Демоны Тзинча - мастера времени и судьбы, игроки - нет. Вместо этого Мастер должен сосредоточиться на «сейчас». Конечной целью демона может быть захват княжества в годы гражданской войны, но это не то, что можно легко представить за столом. Вместо этого игрокам должна быть предоставлена возможность получить крохи информации и намеки, ведущих к конечной цели. Мастер должен избегать попыток сделать всю картину видимой сразу - вместо этого дайте игрокам возможность собрать паззл сюжета самостоятельно, подбрасывая им разрозненные события, в которых участвует Демон. Показать персонажам полный охват планов, которые могут создать демоны Тзинча, может быть невозможным, но Мастер может дать частику головоломки. Это позволяет кампании сосредоточиться на игроках и их действиях, предоставляя Мастеру свободу для разработки событий в других местах, ибо и они необходимы.

комментировать пользу, которую они оказывают жертве, делясь дарами Деда Нургла. Несмотря на все их радости, демоны не менее опасны для тех, кто выступает против них, и они не стесняются быстро прекратить жизнь, если это поможет им легче распространить свои болезни. Тем не менее, они чаще всего не могут устоять, чтобы не поиграть со своими противниками. Некоторые Демоны Нургла любят притворяться, что отпускают тех, кто бросает вызов им, только чтобы использовать их в качестве носителя для новой заразы, когда их жертва убегает от своего мучителя. Такие бедные души переводят дух достаточно долго, чтобы распространить новую чуму, прежде чем Демон вернется и возвысит своего своенравного «друга».

Демоны Слаанеш

В отличие от слуг других Разрушительных Сил, слуги Слаанеша не действуют в соответствии с целями, которые расширяют силу их покровителя. Цель Слаанеша - не погружать мир смертных в войну, болезни или предательство. Темный принц держит власть над желанием, и соблазн его демонов таков, что они продвигают свое дело и разжигают преданность хозяину просто через свое присутствие среди смертных. Демоны Слаанеша действуют в соответствии со своими собственными желаниями.

Суть демона Слаанеша - желание поглотить душу смертного, чтобы поклонение смертного обернулось к Демону, и его святыни осквернили и превратили в жертвенники принцу Хаоса. Как только демон приобретает то, что он ищет, он теряет интерес и начинает искать что-то еще. Культ преданных рабов достоин только презрения от Демона Слаанеша, который стремится развратить тех, кто еще не упал на свою приманку. Однако, если какой-либо из культистов начинает противиться влиянию демона, тот мгновенно реагирует на это, ибо демоны Слаанеш нелегко переносят оппозицию.

Они быстро обращаются к тем, кто осмеливается бросить им вызов и формируют новую одержимость. Те, кто достаточно стойко сопротивляется влиянию демона, вынуждают того действовать по более сложному и жестокому плану, поскольку демон стремится уничтожить всё, что встает на пути к его желанию. Если ему снова воспротивятся, внимание демона будет обращено на своего врага, который может стать более интересной целью, чем он ставил себе до этого. Демон может попытаться вовлечь свою потенциальную вражду в череду своих желаний или полностью уничтожить противника.

Привязка Демонов

Хотя демоны вынуждены действовать определенным образом в соответствии с их природой и волей своих покровителей, магические ритуалы могут заставлять их действовать по воле смертного призывателя. Некоторые культы, служащие Разрушительным Силам, связывают демонов, чтобы получить большую силу, в то время как некоторые инквизиторы могут пожелать использовать оружие врага против него самого. Тем не менее, демоны не смиряются с узами рабства, независимо от личности своего потенциального хозяина. Связанный Демон является даже более жестоким и порочным, чем его свободные товарищи, и делает все в своих силах (в рамках его ограниченной свободы), чтобы гарантировать, что вызвавший его жалеет о своем решении.

Точная реакция демона на Привязку может меняться, в первую очередь в зависимости от типа рассматриваемого демона. Демонские звери, такие как фурии или плотоядные собаки, привыкли к рабству и редко вредят своим хозяевам, если им не отказывают в добыче или не проявляют признаков слабости.

Демоны Кхорна постоянно проверяют степень их Привязки, проверяя себя против любых ограничений. Их хозяева могут немного успокоить их, обеспечивая постоянный запас целей для выхода гнева, но только по-настоящему неизбирательная резня может отвлечь демона от его ненависти.

Связывание проверяют даже юморные добряки Нургла, но часто они переносят Привязку легче, чем другие. По правде говоря, эти демоны обычно играют в долгую игру, ожидая, когда сила Привязки будет разрушаться. Пока они не убедятся, что смогут вырваться из оков, они могут терпеть свое положение и проявлять радость, даже когда они ждут падения их тюрьмы.

Ограничение свободы и необходимость подчинения смертному почти невыносимо для эгоистичных Демонов Слаанеш. Они менее терпимы к Привязке, чем все прочие, за исключением, возможно, демонов Кхорна (хотя тех проще усмирить). Несмотря на то, что Демон Слаэнеш неизменно стремится соблазнить своего призывателя на освобождение, предлагая экстравагантные обещания и ложь, любой глупец, поддавшийся этой лжи вскоре обнаружит, что подвергается воздействию такой жуткой боли, что ее даже невозможно было и вообразить. Как обычно, реакции демонов Тзинча на Привязку разнообразны и часто непостижимы. Они могут ссылаться на свои магические способности, чтобы отменить любые ограничения на их поведение или использовать неудавшийся ритуал, притворяясь, что всё прошло как подобает, чтобы обмануть своего призывателя ложными советами. Они не любят рабства не меньше, чем другие демоны, но они часто рассматривают его как обстоятельство, как любое другое, которое они вплетают в свои интриги, и пытаются превратить планы своего хозяина в свою собственную игру.

Связующие ритуалы, используемые инквизиторами, обычно имеют серьезные ограничения, чем те, которые используются культами хаоса. Сдерживание угрозы демона рассматривается в качестве первоочередной задачи, и, хотя благословенные цепи и колдовские печати, которые держат демонов, вызывают у них возмущение, противиться им куда сложнее. Такой демон как правило, будет стараться притворяться бесполезным, делая вид, что пытается подчиняться, чтобы ослабить охрану своего хозяина или каким-то образом обмануть его.

Демонические Имена

Демоны могут принимать различные личины и звания, некоторые из которых могут напоминать обычные имена, но истинное имя демона отличается от имени смертного существа. Истинное имя демона может быть включено в ритуалы призыва или привязки, либо называться его слугами, чтобы привлечь внимание их хозяина. Демонические имена часто почти не поддаются объяснению человеческими языками, но обученный ритуалист учится тонкостям говорить их точно так, как это необходимо, так как сила течет через эти странные слоги. Демоны большей силы имеют более длинные, более сложные имена, в то время как у меньших демонов может быть всего три элемента имени. Например, младший Кровоток Кхорна может быть вызван, вызвав имя Дредаруз (состоящее из элементов названия Кхорна «дре», «дар» и «уз»), в то время как могущественный Хранитель Секретов может ревниво защищать свое истинное имя Малиа'аисхуй'иел (состоящий из элементов названия Слаанеш «ма», «лиа», «аис», «хуй» и «иел»).

Демонические Числа

Каждый из четырех Богов Хаоса имеет своеобразную связь с определенным числом, по причинам, которые ни один смертный не может полностью понимать. Смертные последователи и Демоны каждого Бога Хаоса часто используют такие числа, когда призывают избранные Разрушительные Силы.

Кхорн

Священный Номер: 8 (и кратные 8) Эффект: персонажи, посвященные Богу Крови, которые бросают 8 при определении урона, нанесенного ударом рукопашного оружия, могут добавить +1 к урону. Персонажи, правильно использующие номер 8 в любом ритуале, или выполняя другие действия, посвященные Кхорну, получают бонус +20 для всех соответствующих проверок.

Тзинч

Священный Номер: 9 (и кратные 9) Эффект: Если персонажи, посвятившие себя Ткачу Судеб, совершают проверки Сотворения, и сумма двух используемых костей равна 9, они могут перебросить один из кубиков, но должны принять второй результат. Персонажи, правильно использующие число 9 в любом ритуале, или другом акте, посвящённом Тзинчу, получают бонус +20 для всех соответствующих проверок.

Нургл

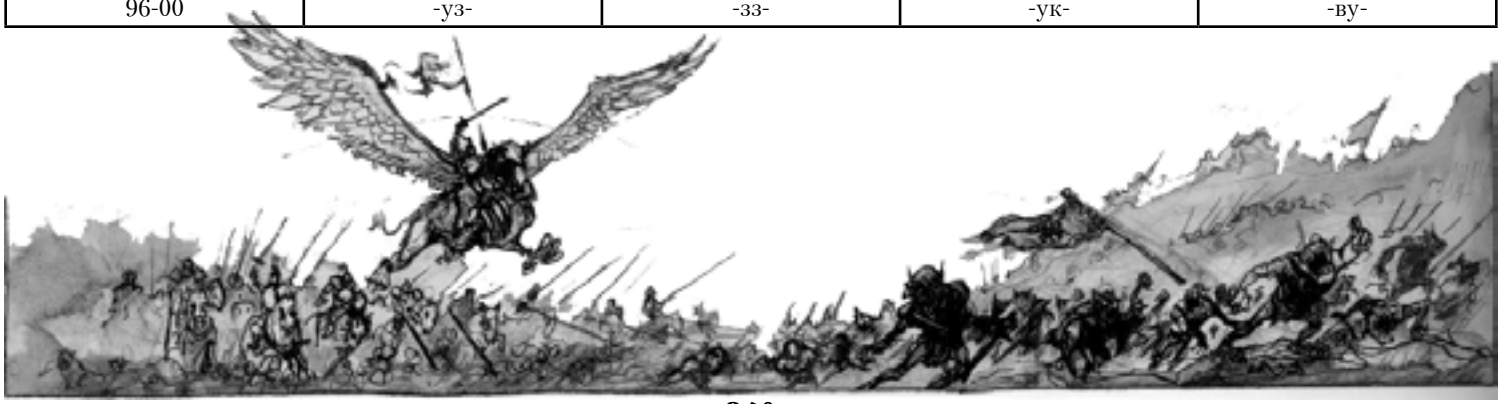
Священный Номер: 7 (и кратные 7) Эффект: персонажи, посвященные Отцу Чумы, при броске 7 для определения урона, нанесенный ударом от оружия или психической силы со свойством Ядовитое, добавляют +1 к результату. Персонажи, правильно использующие номер 7 в любом ритуале или других действиях, посвященные Нурглу, получают бонус +20 для всех соответствующих проверок.

Слаанеш

Священный Номер: 6 (и кратные 6) Эффект: персонажи, посвященные Темному Принцу, которые выбрасывают 6 во Встречной проверке Воли, добавляют бонус Воли к результату броска своего противника (прежде чем рассчитывать успех или неудачу). Персонажи, правильно использующие число 6 в любом ритуале, или других действиях, посвященных Слаанешу, получают бонус +20 для всех соответствующих проверок.

Таблица 9–18: Демонические Имена

Бросок d100	Демоны Кхорна	Демоны Тзинча	Демоны Нургла	Демоны Слаанеш
01-05	-ар-	-аз-	-бле-	-аа-
06-10	-кро-	-ав-	-фле-	-аис-
11-15	-дар-	-саи-	-гла-	-се-
16-20	-дре-	-епх-	-гле-	-ел-
21-25	-ек-	-ху-	-гил-	-ес-
26-30	-гра-	-из-	-гго-	-хай-
31-35	-хар-	-ик-	-хоп-	-хуй-
36-40	-ка-	-же-	-хур-	-иа-
41-45	-кхер-	-кко-	-кук-	-иел-
46-50	-кон-	-ма-	-куф-	-исс-
51-55	-кул-	-озз-	-лоф-	-йа-
56-60	-мур-	-ок-	-му-	-ла-
61-65	-онн-	-пхо-	-нур-	-леи-
66-70	-ох-	-ку-	-офф-	-лиа-
71-75	-раг-	-ка-	-ои-	-ма-
76-80	-рор-	-кир-	-олг-	-умм-
81-85	-тра-	-тз-	-оо-	-пха-
86-90	-то-	-уз-	-ур-	-са-
91-95	-во-	-за-	-улг-	-ссе-
96-00	-уз-	-зз-	-ук-	-ву-



Магия и Реальный Мир

Хаос является проклятьем для физической вселенной. Альтернативный мир из сырой энергии и эмоций, Имматериум всегда кипит и нависает над завесой реальности. Хотя Хаос необходим для коммуникации и путешествий - это также постоянная угроза.

Те сообщения, которые пересекают Хаос при помощи чародеев, которые передают свои сообщения через него, подвергаются риску Имматериума. Риски многообразны, поскольку Хаос развращает как физически, так и духовно. Чтобы взглянуть на Хаос, нужно сойти с ума и коснуться его - пригласить мутацию. Кратковременный перерыв в концентрации чародея - все, что требуется, чтобы обрести проклятие. Хотя Хаос враждебен к реальному миру, они могут и накладываться друг на друга. К счастью, такие нарушения, как правило, временные, хотя даже мгновения воздействия могут навсегда изменить материальный мир, причем биологический материал всегда является наиболее восприимчивым. Такие области перекрытия могут охватывать обширные пространства.

Там, где Хаос просачивается в реальный мир, сами законы физики нарушаются, и возможно любое странное явление, которое только можно вообразить, и даже больше. Хаос полностью осквернен, а существа, подвергшиеся воздействию сырого Имматериума, мгновенно мутируют. Возможно, худшим является то, что возмущения в Хаосе позволяют демонам появляться в реальном мире, а области, где Хаос и реальный мир пересекаются, поддерживают демонов, которые стремятся остаться в реальности.

Тонкая Вуаль

Барьер между реальностью и Хаосом неоднороден по всему миру. В некоторых местах вуаль тонка, что позволяет проникнуть Хаосу. Такие области могут быть постоянными или временными и могут быть практически любого размера, быть результатом фатальной случайности или преднамеренными актами вредоносных культов. Некоторые из них являются результатом экспериментов, выполненных во время Темной Эпохи, в то время как другие являются побочным эффектом магической деятельности или большого излияния эмоций или смерти.

Непредсказуемые токи Хаоса бьют берега реальности, ослабляя барьер между измерениями. В областях, где вуаль тонка, могут проявляться различные возмущающие явления, поскольку Хаос и его влияние всегда непредсказуемы и непротиворечивы. Такие места часто считаются опасными, так как люди могут слышать голоса, ощущать взгляды, испытывать кошмары или даже видеть видения. Время может бежать вспять, температура падает или колеблется, а механические приборы дают противоречивые показания. Люди могут испытывать чувство неправильности, которое они не могут описать, или странные и тревожные ощущения, от покалывания на коже до запаха горящей плоти. Чтобы представить последствия таких тревожных переживаний, Мастер может наложить штраф на Волю или другие проверки, или даже требовать проверки Страха (вызывая Магический Шок). Чтобы случайным образом создать эффект, используйте Таблицу 3-2: Проявления Хаоса на стр. 137. Такие эффекты могут возникать периодически или постоянно в области ослабления завесы или могут внезапно происходить, чтобы указать на ослабление барьера. В областях, где вуаль особенно тонка, могут возникать множественные эффекты.

Чародей может судить об относительной силе завесы, подтверждая, является ли она слабой, совершая проверку Магической Чувствительности (+0).

Заклинания

Там, где Хаос силен, чародеи могут куда проще получить доступ к своей силе, чтобы подпитывать свои способности, но при этом также рискует вызвать непреднамеренные эффекты. Чтобы представить это, Мастер может предоставить бонус +10 или больше для проверок Сотворения, в зависимости от того, насколько слаба вуаль, с соответствующим модификатором к броскам Магических Проявлений. Для особо опасных зон Мастер может увеличить риск возникновения проявлений, например, что-то произойдет, если кто-либо умрет, либо при 9 на кубике, либо при выпавшем нечетном числе, либо даже автоматически при любой успешной проверке Сотворения в областях, где Барьер действительно слаб.

Демоны

Демонам легче находиться и поддерживать свое присутствие в областях, где вуаль между реальностью и Хаосом слаба. Чтобы отразить это, демоны в таком месте должны получить бонус +10 или больше к проверкам Магической Нестабильности. Мастер также может предоставить бонус к проверкам, связанным с их вызовом в области, где вуаль тонка. В обоих случаях бонус может быть увеличен, чтобы отразить более сильное присутствие Хаоса. Для особо мощных источников энергии Демоны могут также получить черту Регенерации со значением, определяемым Мастером.

Разлом Хаоса

Полномасштабный прорыв Хаоса - это не что иное, как портал в ад. Воздействие сырых энергий Хаоса часто оказывается смертельно опасным для людей, и даже те, кто выживают, скорее всего, потеряют рассудок или мутируют, позабыв себя. В окрестностях раскола Хаоса условия подобны областям слабой вуали, но увеличиваются в тысячу раз. Законы физики разрушаются, и люди могут испытывать любое количество перекрывающихся эффектов. В дополнение к любому из эффектов, приведенных в Таблице 3-2: Проявления Хаоса (на странице XXX137), Мастер не должен стесняться изобретать еще большие и ужасающие проявления Хаоса. При наличии разлома земля может развалиться, а небо может потемнеть и полыхать энергиями. Может пойти кровавый дождь, в то время как полупрозрачные демонические фигуры могут мерцать и исчезать. Даже прорыв завесы всего в несколько метров в поперечне может иметь последствия на протяжении нескольких километров.

Нарушения завесы могут иметь форму огненного разлома, воронки из разноцветной энергии, гнусной раны в реальности или любой из тысячи других возможностей. Демонские формы можно увидеть внутри, в то время как рыскающие щупальца расходятся из прорыва, а просвечивающий жидкий огонь выливается в пламенную лужу, или реальность трескается и расщепляется, как разбитое зеркало.

Независимо от формы, персонажи, смотрящие на разлом Хаоса, должны сделать проверку Страха (2), вызывающую Магический Шок. Кроме того, персонажи в районе разлома получают 1d5 или 1d10 очков Скверны, в зависимости от их близости к разлому, его размера и угрозы. Персонажи, которые продолжают смотреть на раскол Хаоса или остаются неподалеку, должны получить 1d5 или 1d10 очков Безумия. Персонажи, попадающие в прямой контакт с расколом Хаоса или бьющими оттуда энергиями, получают 3d10 Энергитического урона, который игнорирует броню и бонус Стойкости, кроме того, они получают 1 очко Скверны за каждую причиненную им единицу урона.

Вышеупомянутое относится к персонажам игроков и другим и другим важным НИП. Незначительные НИП не могут надеяться на то, чтобы смогут уйти оттуда невредимыми. Свидетели могут утратить разум, умереть от шока или обратиться в неудержимый поток мутаций. Даже союзники

игроков или враги, ответственные за нарушение завесы, могут быть неподготовленными к истинному ужасу Хаоса. Когда вы совершаете проверки Страха для таких НИП, Мастер должен сделать один бросок для каждой группы подобных НИП, а те, кто её провалят будут вынуждены бежать или даже превратятся в ужасное отродье Хаоса.

Демоническое Вторжение

Демоны - это ходящие проявления Хаоса. Реальность изменяется в их присутствии, поскольку каждый из них является вторжением Хаоса в реальный мир. Демоны часто обитают в районах, где вуаль слаба, или проявляются в расколе Хаоса. Даже при отсутствии этих условий, присутствие демона может иметь схожие эффекты, искажая окружающую среду вокруг него или обманывая чувства простых смертных, кому не посчасливилось оказаться поблизости.

Чтобылучшепродемонстрироватьужасипротивоестественность демонов, Мастер может описать эффекты, ощущаемые теми, кто находится в пределах действия черты Губительного Присутствия демона. Чтобы случайно определить результат, используйте Таблицу 3-2: Явления Хаоса на странице XXX137. Ниже приведены некоторые предложения о возможных эффектах, основанных на характере демона, и Мастеру рекомендуется придумывать свои собственные уникальные явления.

В присутствии демона Кхорна:

- Люди становятся злыми без причины.
- Люди чувствуют привкус крови во рту.
- Земля покрывается трещинами и подпалинами.

В присутствии демона Тзинча:

- Цвета и формы подвергаются изменениям, возвращаясь к норме, как только Демон пройдет.
- Люди испытывают мимолетные видения или говорят на незнакомых им языках.
- Многоцветные перья встречаются в нечетных местах.

В присутствии демона Нургла:

- Растения и мелкие животные увядают и гниют.
- Мухи и смрад наполняют воздух.
- Люди бьются в лихорадке либо их кожа становится прозрачной.

В присутствии демона Слаанеш:

- Люди чувствуют себя обнаженными перед демоном.
- Слабый сладкий запах распространяется по местности.
- Чувства людей усиливаются.

Таблица 9–19: Проявления Хаоса

Бросок d100	Эффект
1–2	Вода превращается в кровь.
3–4	Температура быстро падает, и на ближайших поверхностях образуются корки льда.
5–6	Время течет вспять или ускоряется.
7–8	Тени мерцают на стенах и искажаются, образуя силуэты странных фигур.
9–10	Жидкости капают вверх, объединяясь на потолке в лужи.
11–12	Растения увядают и умирают, еда и напитки протухают.
13–14	Краска облупляется, будто выгорела на солнце, металл ржавеет а дерево гниет.
15–16	Персонажи слышат собственные голоса, говорящие вещи, которые они никогда не говорили.
17–18	Стены кровоточат.
19–20	Повсюду запах обугленной плоти.
21–22	Запах озона наполняет воздух.
23–24	Персонажи ощущают привкус золы.
25–26	Воздух наполняется жужжанием мух.
27–28	Персонажи ощущают, будто вещи тонут в их коже, но ничего не происходит.
29–30	Персонажи ощущают себя тошнотворными.
31–32	Источники света мерцают, а свечи тухнут.
33–34	Эхо повторяет едва слышимые слова.
35–36	Персонажи слышат шепот голосов.
37–38	Звуки приглушены, как будто под водой.
39–40	Камень или металл начинают медленно таять.
41–42	Зеркала и отражающие поверхности пульсируют и искажаются.
43–44	Из носа персонажа начинает течь кровь.
45–46	Персонажи видят странные вещи на грани зрения.
47–48	Отражения персонажей выглядят пугающе.
49–50	Персонажи слышат насмешливые голоса мертвых друзей и родственников.
51–52	По металлу расходятся дуги искр.
53–54	Персонажи испытывают сильную боль, как будто их плоть горит или жалится ужасными насекомыми.
55–56	Дует сильный холодный ветер.
57–58	Вкус желчи и крови наполняет рот персонажей, даже если они пытаются их вымыть.
59–60	Воздух горяч, словно бы дует из печи.
61–62	Стекло трескается или разрушается.
63–64	Пламя танцует вдоль стен и поглощает людей, но не горит.
65–66	Персонажи закипают от гнева или иначе испытывают сильные и внезапные эмоции.
67–68	Хищные насекомые ползают по каждой поверхности.
69–70	Исцеленные раны снова открываются.
71–72	Старые царапины поступают на теле.
73–74	Слышны нестройные вопли.
75–76	Лица или руки появляются в стенах, как бы толкая с другой стороны.
77–78	Святые символы взрываются или трескаются от энергий.
79–80	Объекты парят в воздухе.
81–82	В окнах и в бинокль видны бессмысленные или угрожающие сообщения.
83–84	Персонажи внезапно чувствуют себя истощенными или напряженными.
85–86	Отражающие поверхности показывают мерцающие проблески демонических морд.
87–88	Механизмы становятся неисправными.
89–90	Персонажей охватывает приступ паранойи к своим союзникам.
91–92	Призрачные фигуры появляются в воздухе.
93–94	Гравитация ощущается слабее или сильнее.
95–96	Персонажи воспринимают краткое, но яркое видение собственной смерти.
97–98	Персонажи испытывают воспоминания о событиях, которые еще не произошли.
99–100	Персонажи слышат тревожные голоса, предлагающие богатство или силу.

Создание Подсюжета

Часто бывает, что искореняя ересь, персонажи обнаруживают, что источник скверны находится куда глубже, чем они ожидали. Для сторонников инквизиции никто не освобожден от подозрений, независимо от влияния или власти. Часто инквизиторы обращают свой взгляд на самых маловероятных подозреваемых даже за незначительные нарушения при расследовании. Это означает, что в исследованиях, связанных с параноидальными миссиями, игрокам приходится преследовать преступника, который никогда не считался главной целью, но у которого наверняка есть свои секреты.

Каждый Мастер знает, что неожиданные действия игрока могут стать либо удачным моментом кампании, либо ее проклятием. Невозможно подготовиться к любому решению, которое может сделать игрок, и сама природа приключений делает эти выводы более вероятными. В конце концов, когда персонажам предлагается прыгать на каждую тень и тщательно изучать каждое действие горящим взглядом, кто знает, какие неожиданные нити могут быть раскрыты? В мире ересь скрывается во всех уголках, и инквизиционные силы могут раскрыть скверну в ходе исполнения своих обязанностей, которые не планировались Мастером.

С этой целью следует множество подсюжетов, предназначенных для использования в приключениях всех типов. Они могут быть вставлены в любой момент во время приключений - преднамеренно ли Мастером, чтобы добавить дополнительное направление приключения, или генерироваться случайным образом и вставляться на них, поскольку персонажи отклонились от ожидаемого или запланированного пути. Их можно использовать, чтобы вознаграждать творческих игроков серьезной схваткой, чтобы обеспечить неожиданные повороты сюжета, когда похоже, что персонажи могут легко решить загадку, или даже создать основу для совершенно новых приключений, генерируемых случайным образом из серии подсюжетов.

Использование генератора подсюжетов

Последующие таблицы позволяют Мастерам генерировать захватывающие сюжеты случайным образом. Однако они также могут использоваться в качестве сырья для сюжетных идей, с помощью которых можно заполнить пустоты. В подсюжетах используются довольно общие термины, позволяющие использовать их в любом приключении, хотя они в основном предназначены для кампаний, посвященных еретикам. Они не являются подробными приключениями, хотя некоторые из них, конечно же, поддаются дальнейшему развитию - Мастеру поощряется создавать подсюжет и вести игроков по его пути.

Многие из подсюжетов требуют создания культов, их лидеров и мутантов - если они не присутствуют в нынешнем приключении, Мастер может обратиться к разделу Создание Культов» (страница xxx127), чтобы придумать некоторые случайные элементы. Другие требуют или используют специальные настройки. Мастер волен свободно приспосабливаться или изменять их по мере необходимости, чтобы лучше всего подогнать настройки и другие детали в его приключении. В противном случае Мастерам стоит заметить, что антагонисты подсюжетов в идеале должны быть взяты из текущей кампании, чтобы легче сплести подсюжеты в общую историю.

Шаг 1: Выбор типа подсюжета

Как и во всех представленных ниже подсюжетах, Мастер может просто выбрать тип сцены, которую он хочет создать для своих игроков. Например, если приключение до этого момента было тяжелым расследованием, Мастер мог бы решить определить сцену по таблице Возмездия или Боя, чтобы создать более ориентированный на действия подсюжет для своих игроков. Тем не менее, чтобы создать поистине случайный сюжетный поток, по которому нужно вести игроков, просто совершите бросок 1d5 по Таблице 3-10: Тип Угрозы.

После того, как был определен тип угрозы, выберите соответствующую таблицу или, при желании, выберите соответствующий подсюжет.

Таблица 9−20: Тип Угрозы

Бросок d100	Эффект
1	Миссия персонажей попадает под угрозу, когда появляется старый враг. Перейдите к Таблице 9-21: Подсюжеты Возмездия на странице xxx134.
2	Неожиданные поисковые находки выводят на новую тайну, которую нужно изучить. Перейдите к Таблице 9-22: Подсюжеты Расследований на странице 134.
3	Появляется вторичная цель - она должна быть захвачена любой ценой. Перейдите к Таблице 9-23: Подсюжеты Захватачеты на странице 135.
4	Ересь находится невероятно глубоко, и персонажи должны использовать всю свою хитрость, чтобы разоблачить ее. Перейдите к Таблице 9-24: Подсюжеты Внедрения на странице 135.
5	Все остальное провалилось, и персонажи должны сражаться за свою жизнь! Перейдите к Таблице 9-25: Подсюжеты Боя на странице 136.

Шаг 2: Определение подсюжета

Как только тип угрозы будет определен, просто выберите таблицу подсюжета, соответствующую этому типу угроз, и совершите бросок d5, чтобы определить специфику подсюжета. Большинство подробностей, представленных здесь, довольно неоднозначны, что позволяет Мастеру использовать собственных НИП и локации в повествовании подсюжета. Как всегда, Мастер волен выбирать конкретный подсюжет без броска, особенно если он не чувствует, что сгенерированный подсюжет подходит к его приключению.

Таблица 9–21: Подсюжеты Возмездия

Бросок d100	Эффект
1	**Неожиданная Атака:** Персонажи находятся на борту переполненного судна. Корабль подвергается внезапной атаке, предположительно пиратов. Однако, когда пираты начинают целенаправленно охотиться за персонажами, они понимают, что старый враг вернулся, чтобы отомстить. Как он узнал, где их найти, это совсем другая история.
2	**Шантаж:** Действия персонажей в прошлом, которые другие могли бы счесть преступлениями или ересью, часто могут всплыть на поверхность, зацепив неосторожного персонажа. Когда доказательства прошлых преступлений персонажей обнаруживаются старым врагом, они должны либо поддаться шантажу, либо пытаться победить шантажиста до того, как те будут раскрыты. Последствия этого шантажа могут варьироваться от статуса и влияния персонажей, безвозвратно подрывая репутацию.
3	**Выжить Любой Ценой:** Персонажи раскрывают жизненно важную зацепку, которая приводит их во враждебную территорию. Потом окажется, что зацепка - всего лишь приманка, подброшенная могущественным противником, с которым однажды переселились персонажи. Как только они попадают в враждебное пространство, их атакуют пираты и в результате они будут вынуждены выживать в пустынных землях, наполненных мародерами, мутантами и нелюдями. Здесь они смогут раскрыть множество тайн, если они проживут достаточно долго.
4	**Момент Безумия:** Скрытная персона ждет подходящего момента, чтобы ударить - возможно, когда отряд восстанавливается после битвы. Один случайный персонаж неосознанно подвергается воздействию мощного коктейля галлюциногенов и наркотиков. Он становится параноиком, слушая шепот ереси вокруг него, пока он не убедится, что настоящий еретик находится в самом отряде. Он может действовать немедленно или, возможно, позже, выжидая слабости своих товарищей. Остальные должны стараться успокоить его, прежде чем он атакует, или, что еще хуже, предаст их истинным противникам.
5	**Охота:** В ходе своих исследований персонажи завели много врагов. Тем не менее, ячейка культа, о которой еще не было известно персонажам, наконец их обнаружила. Неожиданно для инквизиторов старый враг из прошлой миссии заготовил для них сюрприз, отправив группу убийц, чтобы расплатиться по счетам.

Таблица 9–22: Подюсжеты Расследований

Бросок d100	Эффект
1	**Запертая Комната:** Персонажи узнали слух о секретной комнате в доме известного человека, откуда без следа пропали люди. Наличие определенных зацепок, таких как уникальный запах или следы ожогов, характерные для их текущей миссии, убеждает персонажей в том, что эта тайна связана с их заданием, и они отправляются на поиски. Тем не менее они быстро понимают, что все не так просто, как казалось на первый взгляд.
2	**Призрачный Корабль:** По пути в их следующий пункт назначения, персонажи сталкиваются с бесцельно дрейфующим торговым судном. Его записи показывают, что судно собрало груз всего два дня назад и покинуло порт с грузом и вооруженным эскортом. Но теперь оно заброшенно, с единственным аномальным признаком жизни, который можно обнаружить.
3	**Изучение:** Недавно группа разведчиков сообщила об обнаружении сети древних руин в отдаленной местности. Больше сведений от них не поступало. Один из исследователей сошел с ума, убив большинство других, прежде чем исчезнуть в лабиринтных туннелях. Инквизиторы поспешили найти изгоя и узнать природу его ереси, прежде чем искоренить её из этого мира.
4	**Рисунок** Убийства: Расследование персонажей приводит их в густонаселенный город, после чего они узнают о волне таинственных убийств. Эти слухи свидетельствуют о том, что жертвы были посвящены благословенной Коронии, Радужной Святой, и каждый из них был найден с кощунственным символом, вырезанным на их плоти. При осмотре тела нельзя отрицать ритуальное убийство. Возможно, убийства связаны с текущим расследованием персонажей.
5	**Смертельный Груз:** Персонажи отправились на корабле в свой следующий пункт назначения, но также на корабле оказывается и незванный гость. Это монстр (или одержимый культист, мутант и т. д.), который избежал «частной коллекции» развращенного торгового магната. Один за другим, члены экипажа стали жертвой существа, и персонажам придется расследовать это дело. Даже когда тварь побеждена, есть её «хозяин», которому явно есть что рассказать.

Таблица 9–23: Подсюжеты Захвата

Бросок d100	Эффект
1	**Прорыву Завесы:** Когда персонажи узнают больше об еретиках, которых они ищут, они слышат повторяющиеся слухи об отдаленном месте. Как говорят, прежде там был основан культ, который теперь вновь вернулся. Если персонажи двинутся в ту местность, они найдут множество древних руин непривычного вида на бесплодной скале. Там вуаль между реальным миром и Хаосом необычайно тонка, и демоны шепчут обещания власти и могущества в уши персонажей.
2	**Артефакт:** В основе еретического культа лежит кощунственный артефакт. Однако, как только персонажи возлагают руки на артефакт, он начинает оказывать на них свое незаметное влияние. Один из персонажей видит, что артефакт был когда-то священной реликвией, которой нужно вернуть прежнюю славу. Другой уверен, что артефакт должен быть сохранен для использования против врага. Третий считает, что он должен быть уничтожен любой ценой. Пронзительный шепот артефакта делает невозможным распознать, что есть истина, а что ложь, и окончательный выбор персонажей будет иметь серьезные последствия в будущем.
3	**Аукцион:** Персонажи слышат слухи о контрабандистах, которые планируют продать на секретном аукционе благословенную реликвию, которую жаждут заполучить алчные дворяне. К сожалению, банды, отправленные для кражи реликвии, не справились со своей задачей. Реликвия защищена благочестивым культом, который считает, что его присутствие удерживает город в безопасности на протяжении веков. Если персонажи решают оставить реликвию там, где она есть, они никогда не смогут раскрыть личности дворян, а если они попытаются принести артефакт на аукцион, то может начаться гражданская война или что-то более плохое, если суеверия не лгут.
4	**Возвращение Владыки:** Персонажи понимают, что культ, который они ищут, собирает компоненты для какого-то маяка - устройства чуждого происхождения, предназначенного для призыва их повелителей. Впрочем, этот план фактически осуществляется скрытыми силами инквизиции - этот маяк призван отражать подобную угрозу. Но что произойдет, если персонажи сорвут этот план, прежде чем осознают свою ошибку?
5	**Переговоры с Заложниками:** Понимая, что на них охотятся персонажи, группа опасных чародеев проникает в знатный дом и берет в заложники известную персону. Страшное столкновение между силами знатного дома и чародеями, если только персонажи не смогут спасти заложника.

Таблица 9–24: Подсюжеты Внедрения

Бросок d100	Эффект
1	**Расплата за Ошибку:** Влиятельный торговец несет в себе темную тайну - его семья несет проклятие мутации. Его собственная мутация почти незаметена, впрчоем, его родня несет множество проклятий плоти. Отвратительное потомство торговца разбросано по всему княжеству, и один из них является членом культа, который ищут персонажи. Если они навредят ему, они тут же обретут нового и могущественного врага.
2	**Мятеж:** Персонажи узнают о планах свержения местного лидера. Поначалу кажется, что требуется силовой ответ, пока они не узнают, что загадочный чародей, которого они в настоящее время разыскивают, внедряет данные мысли в умы населения. Похоже, никто не застрахован от его воздействия - ему подвержены не только мирные жители, но и войска. Только хитрость может остановить еретика и прервать его планы, пока не стало слишком поздно.
3	**Контрабандисты:** У культа много кощунственных предметов, кажется, что многие из этих артефактов были проданы им торговцами, которые учавствуют в контрабанде. Настало время привлечь их к ответственности, но следует действовать незаметно. Если персонажи смогут обнаружить записи торговцев, многие проблемы в будущем смогут быть предотвращены.
4	**Святая Простота:** Во время своего расследования персонажей часто принимают за последователей другого инквизитора, которого все считали пропавшим. Притворившись свитой этого таинственного лорда, персонажи обнаруживают, что он или кто-то, представляющийся им, находится в центре обширной сети шпионов и еретиков, полагая, что он действует во благо человечества. Он сражается бок о бок с одержимыми и чародеями, и ясно, что его необходимо остановить. Найти его, это одно, но вот остановить - совсем другое дело.
5	**Вне Подозрений:** Документ, обнаруженный на месте деятельности культа, выдает в высокопоставленном церковнике глубоко укоренившуюся скверну. Возможно, он даже спонсирует еретиков, которых разыскивают персонажи. Церковник в настоящее время находится на пути к храмовым землям, самое время отследить его и расспросить. Однако, персонажи рискуют отвернуть от себя церковь и подорвать влияние их организации.

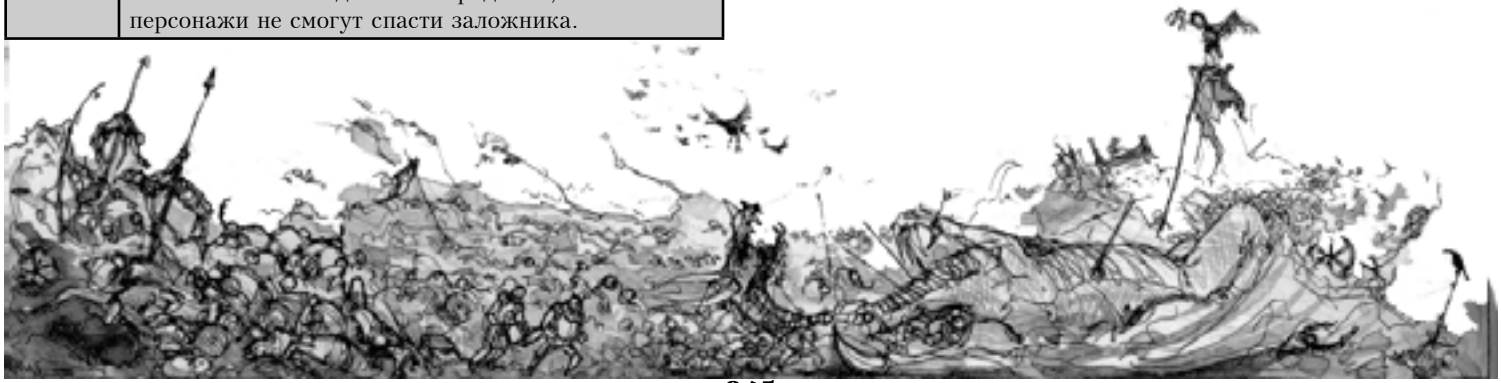


Таблица 9–25: Подсюжеты Боя

Бросок d100	Эффект
1	**Эскорт:** В рамках своего расследования, персонажи обнаруживают столь важный артефакт, что они внезапно оказываются мишенью каждого еретика в любой точке мира, в которой они находятся. Их командир указывает место передачи артефакта, куда его следует немедленно доставить. К сожалению, артефакт привлекает колдунов, как мотыльков к огню, и скрыть его практически невозможно. Несколько заинтересованных сторон не останавливаются ни перед чем, чтобы захватить артефакт, даже если это означает развязывание масштабной войны.
2	**Свет во Тьме:** Исследования персонажей приводят их к удаленной заставе вдоль границ княжества. Оказавшись внутри, они понимают, что форпост заброшен, его жители таинственно пропали или убиты. Как будто этого мало, что-то приближается из глубин темноты, жаждая крови живых.
3	**Источник:** По мере того, как расследование прогрессирует, персонажи сталкиваются со все более и более потерянными душами - ни в чем не повинные граждане становятся безумцами и убийцами, из-за влияния какого-то неизвестного источника. Возможно, культисты отравляют колодцы, или колдун насылает безумные видения. Какая бы ни была причина, группы испуганных, сумасшедших и кровожадных граждан бродят по улицам, и персонажам необходимо выжить достаточно долго, чтобы найти источник и остановить безумие.
4	**Среди Врагов:** Инквизиция санкционирует применение силы против удаленного поселения, в котором содержатся опасные мутанты. Персонажи собирают силы, чтобы уничтожить культ еретиков и убить мутантов, которым те поклоняются. К сожалению, скверна распространилась настолько глубоко, что они оказываются окружены еретиками и чудовищными мутантами среди городских улиц. Захваченные во враждебном городе, где ересь скрывается за каждой дверью, персонажи должны решить, кому они могут доверять, чтобы выжить.
5	**Бунт:** Скрытая операция персонажей провалилась, когда они попадают в эпицентр тотальной войны между соперничающими группировками (будь то соперничающие преступные группировки, беспорядки среди населения или другие естественные враги). Персонажи окружены со всех сторон, причем не только простым людом, ааткующим тех, кто встал у них на пути, но и культом колдунов, который они разыскивали, ведь те узнали об истинной цели персонажей.

Таблица 9–25: Повороты

Бросок d100	Эффект
1	**Ошибка Опознания:** По мере того, как персонажи углубляются в подсюжет, они подвергаются случайным атакам или обнаруживают, что важные свидетели напуганы или подозрительны к ним. Они об этом не знают, но исполнитель преступления, которое они расследуют, совершил свои грязные поступки от имени одного из персонажей (либо открыто, либо в качестве их помощника). Отряд должен попытаться очистить свое имя, пока растущий список врагов не пойдет на убийство.
2	**Враг Внутри:** Один из наиболее доверенных союзников персонажей (предпочтительно НИП, ранее появившийся в кампании) фактически работает на культ, внедривший агентов по всему княжеству. Ересь лежит куда глубже, чем могли предположить персонажи, и расследование, которое они проводят, позволит выяснить, что их бывший союзник в этом замешан. Обвинить его - простая задача, но вот убедить остальных в его вине - совсем другое дело.
3	**Заинтересованные Стороны:** Подсюжет оказывается не просто интересным - новое расследование персонажей также представляет большой интерес для одной из групп НИП в текущей кампании. Возможно, контрабандисты ждут, пока персонажи истребят культ еретиков, чтобы напасть на них и отобрать у них артефакты культа. Возможно, лорд тайно следит за деятельностью персонажей, чтобы увидеть, насколько много они знают. Что бы ни случилось, окончательная конфронтация осложняется влиянием третьей силы. Но на чьей стороне она?
4	**Конкуренция:** Один из аспектов расследования заинтересовал другую группу, которая имеет цели, противоречащие миссии персонажей. Когда (или если) их личности обнаружатся, они будут охотно работть с персонажами до определенного момента, но как только они дойдут до точки преткновения, всплывет конфликт интересов, который будет необходимо разрешить.
5	**Соперничество:** Как и выше, но другая группа полностью осознает присутствие и миссию персонажей. У другой стороны есть строгие инструкции - возможно, им необходимо убить конкретного человека, который имеет жизненно важное значение для их планов, или группу контрабандистов, которые торгуют артефактами культистов. Эта другая сторона не пытается помогать персонажам: они должны уйти с дороги или столкнуться с последствиями!

Шаг 3: Добавление сюжетных поворотов

Конечно, просто подбрасывать подсюжет на пути персонажей и позволять им раскрыть его было бы слишком просто - все лучшие тайны имеют неожиданные повороты, чтобы они были интересными. Убедительный сюжет не только имеет свое собственный итог, но и свои повороты. Таблица 9-26: Повороты на странице 137 содержат варианты развитий, которые при помощи Мастера могут быть использованы для развития любого вышеуказанного подсюжета. Как и прежде, Мастер волен выбирать поворот для своей кампании.

Создание новых приключений

Как описано выше, цель генератора подсюжетов - дать Мастеру универсальный инструмент для создания случайных поворотов сюжета и неожиданных событий в ходе приключения. Эти подсюжеты помогут проводить расследования персонажей с неожиданными изменениями, противостоять новым угрозам и, конечно же, держать их насторое. Тем не менее, для более авантюрного Мастера генератор подсюжетов также является полезным инструментом для создания новых, полномасштабных приключений.

Создание приключений с использованием этого генератора может сократить время подготовки к сессии или получить вдохновение для нового приключений в самодельном приключении. При создании приключений, используя этот метод, несколько раз повторяя броски по таблицам генератора и при их помощи создайте целостный сюжет, собрав их воедино. Первый результат становится вступлением. Второй и третий становятся серединой приключения, а четвертое становится конечной целью игроков. Три или четыре связанных подсюжета обеспечивают короткое приключение, в то время как пять или шесть помогут создать уже более серьезный сюжет, который потребует несколько сессий для его изучения и прохождения. Таблицу 3-26: Повороты можно бросить только один раз, чтобы обеспечить интересный поворот для кульминации приключения.

Этот метод случайного создания целого приключения имеет определенные сложности. Разумеется, Мастер нуждается в том, чтобы иметь собственные заготовки, создавать подсказки и придумывать правдоподобные переходы между подсюжетами. Каждый подсюжет следует рассматривать как конструктор. Детали, такие как расположение игроков и НИП, должны быть разработаны перед началом игры. Мастер также должен изменять и / или вставлять знакомых персонажей и места, если подсюжеты будт использоваться как часть текущей кампании. Однако при использовании этого способа генератор подсюжетов является полезным инструментом для подпитки воображения Мастера и создания незабываемых новых приключений.

Создание Культов

Разновидности ереси и крамолы столь же обширны, как и популяции людей по всему миру. В каждом государстве существует тысяча новых способов подчинить себе власть. Персонажи, борящиеся с внутренним врагом, должны привыкнуть к бесконечным изменениям в своей деятельности и научиться видеть гнилую личину на прекрасной оболочке.

Этот раздел помогает Мастеру создать разнообразные и интересные культы для использования их в приключениях. Такие сведения, как происхождение, руководство и практика культа, могут генерироваться случайным образом, или приведенные таблицы могут использоваться как источник вдохновения для создания собственных культов.

Происхождение Культа

Некоторые вещи влияют на природу и структуру культов, равно как и на их происхождение. Несмотря на то, что многие из самых могущественных и скрытных культов распространяются среди большого круга государств и организаций, даже они имеют свое происхождение. Некоторые элементы зарождения культа обычно проявляются в их ритуалах и молитвах, а для более молодых или более локализованных культов эти элементы могут полностью доминировать над законами культа.

Мастер может использовать Таблицу 9-26: Культы в Обществе или Таблицу 9-27: Цели Культов (на странице 128), чтобы начать развитие нового культа. Культы особенно распространены, так как они легко распространяются по классам или культурам, которые породили их. Они также являются наиболее изменчивыми, и многие широко распространенные культы имеют членов, которые не имеют представления о том, кто еще является их «коллегами». Гораздо более редкими, но, возможно, более опасными являются идеологические культы, посвященные абстрактной концепции. Одной из наиболее больших проблем для мира может стать девиантный разум, обладающий свободой и не имеющий ограничений в своей деятельности, и секты активно культивируют подобное инакомыслие в качестве ресурса для подрыва общественных устроев.

Лидеры Культа

Лидер культа создает свою секту разнообразными способами. Он может использовать личную харизму, угрозы или нечестивые способности колдовства, но лидер культа почти неизбежно устанавливает себя в качестве основы в жизни каждого из его последователей. Даже при работе с более незаметными сектами, нельзя недооценивать силу лидера, который может искусно манипулировать окружающими и заводить разыскивающих его в тупик.

Учитывая все это, создание деталей о лидере культа может сыграть решающую роль в том, чтобы позволить Мастеру сделать культ незабываемым. Таблица 9-28. Лидер Культа и таблица 9-29: Стиль Лидерства (оба на странице 129) содержат идеи о происхождении лидера и его стиле, а также элементы, которые должны оказывать сильное влияние на ощущения его присутствия в приключении.

Таблица 9–26: Культы в Обществе

Бросок d10	Эффект
1-2	**Отчаявшиеся Бедняки:** Хотя бюрократия - достаточно обширный и могущественный способ, чтобы поддерживать человечество в эти темные времена, она имеет ужасную цену. Бесчисленные культы поднялись в этих землях из-за нищены, в которую их погрузили бюрократические механизмы, стремясь улучшить свою жалкую участь. Несмотря на свои ничтожные возможности, их действия неизменно угрожают жизни многих сотен людей.
3-4	**Упадок Знати:** Элитам всегда требуется заработать свои титулы за счет преданного служения и самопожертвования, а не просто купаться в роскоши, полученной в качестве наследства. В действительности, однако, многие земли страдают от праздных бесчинств знатных людей, предпочитающих разгул и веселье своим должностным обязанностям. Из источника случайной лености почти неизбежно появляется ересь.
5-6	**Воинские Братства:** Воинская сила ценится не менее прочих добродетелей. Именно эта сила и воля обладать ею ценится выше почти всего при защите владений человечества. Те, кому поручено выполнение этой задачи, иногда позволяют своему бременем обрести контроль над ними и посвятить свою жизнь войне как ремеслу, хобби или даже религии, а не долгу. Такие культы могут возникать в воинских силах, таких как гвардейские части, армия или ополчение, также как и среди стражников или наемнических отрядов.
7	**Рабочие Коллективы:** Открытые организации рабочих редко редко выживают в мире, так как бюрократия не терпит никакой потенциальной конкуренции. Таким образом, нелегальные рабочие группы вынуждены полагаться на более скрытные методы, чтобы выжить. При их деятельности в тени, где они живут, они становятся такой же угрозой для властных структур, как и любой коварный культ.
8	**Примитивные Язычники:** Эти культы формируются вокруг одного из аспектов их окружения или окружающей среды. Это могут быть такие элементарные аспекты, как пламя, вода, незаменимая местная растительность, изначальная темнота или даже бесконечные небесные глубины.
9	**Торговые Гильдии:** Торговля в мире серьезно регулируется, гарантируя, что она работает в пользу власти, а не для конкуренции. От рыночных прилавков до огромных торговых гильдий, движение товаров тщательно контролируется. Некоторые торговцы злоупотребляют этими ограничениями и сговариваются со своими собратьями, чтобы организовать большую прибыль за счет других.
10	**Коррумпированные Чиновники:** Чиновники - самая обширная и запутанная система организаций, какая только может быть. Разногласия и ссоры между различными ветвями властных структур являются регулярными событиями и рассматриваются как часть внутренних проблем. В такой обстановке незаконные элементы иногда возникают из одной или другой фракции. При этом, группа коррумпированных изгоев - одна из самых серьезных угроз, с которыми могут столкнуться пурсонажи, поскольку чиновники - единственная группа, способная мобилизовать силы, равные возможностям инквизиции.

Таблица 9–27: Культы Цели Культов

Бросок d10	Эффект
1-2	**Анклав Вольнодумцев:** Человеческий мир слишком обширен и сложен, чтобы по-настоящему иметь единую культуру, и государства обычно имеют свои собственные традиции и законы. Там, где люди неудовлетворены своим образом жизни, может возникнуть культ, посвященный поиску истины и справедливости. Для простых людей не так-то просто и безопасно заниматься подобными делами, так что вольнодумцы могут вызвать массовую панику, уничтожив защищающую обывателей завесу невежества.
3-4	**Культ Наслаждения:** Стремление к удовольствиям, будь то участие в экзотических оргиях или поглощение изысканных деликатесов, является общей темой для многих культов. Хотя простой гедонизм может показаться незначительной угрозой на первый взгляд, те, кто поместил личные интересы над интересами человечества, могут быть удивительно опасными, если они решат, что их привычкам что-то угрожает.
5-6	**Сговор Раскольников:** Государство обеспечивает защиту в обмен на огромные налоги и суровые законы. Иногда некоторые устают от этой сделки, решая, что им будет лучше за пределами чужого правления. Стремятся ли они открыто сбросить ярмо, или удержать ресурсы для собственного использования, они ставят под угрозу не только жизнь тех, кто зависит от них, но и их собственное государство.
7	**Заговор Прогрессивистов:** Золотой век человечества пришел и ушел. Мудрость прошлого можно следует искать осторожно, но порою она не приносит ответы, чтобы сохранялась надежда на получение этих знаний в будущем. Культы прогресса могут испытывать недостаток уважения к старым знаниям, или они могут поверить в свою способность выполнить задачу их воссоздания. Стремясь к новым и тайным секретам, они повторяют высокомерие темного времени, что может привести к новому падению.
8	**Нечеловеческие Идеалы:** Церковью признается, что люди - это вершина жизни. По форме, разуму и духу они находятся за пределами нелюдей и мутантов. Однако есть люди, которые отвергают эту истину, преследуя какую-то альтернативу естественному совершенству человечества. Существуют культы, почитающие мутацию или даже ассимиляцию нелюдей.
9	**Запретное Поклонение:** Существует двенадцать богов, повсеместно признаных на территориях людей, а формы поклонений становлены главами церквей. Все остальные божества и разнящиеся от места к месту формы поклонения рассматриваются как примитивные культы в лучшем случае, а в худшем - в качестве еретических культов. В некоторых государствах еще процветают запрещенные обряды, а древним силам или расам нелюдей поклоняются вместо богов.
10	**Колдовской Кабал:** Наиболее непреложный закон утверждает, что все чародеи должны подчиняться церкви, чтобы использовать их на благо человечества. Те, кто пренебрегает этому запрету, будь то языческие шаманы или колдуны, изучающие запретные знания, являются одними из самых больших угроз миру. Когда они собираются в больших количествах, для взаимной защиты, или стремятся к власти, они становятся угрозой, которую стоит опасаться.

Таблица 9–28: Лидер Культа

Бросок d10	Эффект
1-2	**Оратор:** Культ скрепляется личным магнетизмом центральной фигуры. Он может быть особенно одержимым сумасшедшим или обаятельным оратором, но в любом случае именно его слова удерживают его власть.
3	**Бандит:** Лидер культа - простая, жестокая фигура, чья тактика проста, но эффективна. Такие культы редко живут долго или растут до больших размеров, но каждый из них может быть серьезной угрозой.
4	**Военная Персона:** Лидером культа является некоторая фигура с опытом в одной из военных организаций, от главаря наемников до офицера стражи или армии. Лидер такого рода наиболее распространен среди культов, связанных с войной или насилием, но его сила личности и невозмутимый нрав сделали его способным командовать где угодно.
5	**Знатный:** Отпрыск одной из благородных родословных взял на себя ответственность за культ. С рождения обученного быть лидером, у дворянина часто есть командный дух, который хорошо служит ему в подобной роли.
6	**Религиозный Авторитет:** Самый страшный вид ереси исходит от лидера культа, который посвящен в тайны одной из центральных религиозных групп. Неважно, как он получил свои знания, теперь он оскверняет церковные дары, чтобы извращать умы его последователей, внося смуту и еретические настроения.
7	**Крупный Чиновник:** Влияние культа сильно расширяется лидером, который занимает важную позицию во властном аппарате. Он может быть могущественным и влиятельным чиновником или мелким управляющим с большими амбициями, но его место с доступом к серьезным институтам власти делает его весьма опасным.
8	**Мутант:** Чудовищное пятно отмечает лидера культа, извращая его плоть во что-то нечеловеческое. Он может скрыть свое уродство или использовать его в качестве признака своей избранности, но его положение вне человеческой расы искажает его мировоззрение.
9	**Чародей:** Независимо от того, как обрел и развивал свои способности чародей, он способен удерживать свою властную позицию с помощью магических сил. Использую магию без разумных ограничений, он представляет собой ужасную угрозу для всез окружающих, даже если он не использует полную свою силу.
10	**Многоликий Лидер:** Сделайте бросок дважды, скомбинировав элементы обоих результатов.

Таблица 9–29: Стиль Лидерства

Бросок d10	Эффект
1	**Подставное Лицо:** Явный лидер культа - это лишь марионетка для другой фигуры, работающей за кулисами. Создайте этого секретного вдохновителя отдельно.
2-3	**Ежовые Рукавицы:** Даже самые непритязательные члены культа знакомы с их лидером, который лично вовлекается во все аспекты их деятельности.
4	**Харизматичный:** При помощи силы личности или чистое обаяние, лидер культа повсеместно почитается его последователями. Его влияние ощущается даже тогда, когда он находится в другом месте.
5	**Грубая Сила:** Используя свою силу или даже заклинания, лидер управляет при помощи проявлений грубой силы и физического устрашения.
6	**Ужасающая Аура:** Лидер культа использует террор, чтобы контролировать своих подчиненных, каждый из которых боится его ярости больше любой другой угрозы.
7-8	**Неизвестность:** Мало что известно о лидере культа, который окружает себя аурой таинственности. Он избегает появляться, когда это возможно, и скрывает свою личность даже от его лейтенантов.
9-10	**Кукловод:** Руководитель культа одобряет сложные схемы манипулирования, отправляя выбранных пешек действовать от его имени в непостижимых для них целях. Некоторые из них возводятся в высшие чины культа, а другие подвергаются понижениям за неудачи, но истинный смысл его действий всегда остается известен лишь ему одному.

Основы Культа

Основы культа предоставляют особые инструменты, которые можно использовать для создания приключений, от снаряжения, которое культисты предпочитают, или знаков их преданности, которые могут использоваться во время расследования, до методов, которые культ может использовать для получения или обеспечения лояльности. Они могут быть использованы при создании культа с нуля, или Мастер может генерировать новые результаты во время приключений, чтобы отразить адаптацию культа в ответ на действия персонажей.

Снаряжение

В то время как культисты пытаются скрыть свою природу, они часто все еще оставляют зацепки из-за своих предпочтений в выборе оружия, одежды или другого имущества. В других случаях использование этих знаков преднамеренно, и они носятся в открытую, чтобы идентифицировать членов культа. Таблица 9-30: Снаряжение и Таблица 9-31: Знаки Верности (страница 131) описывают эти аспекты.

Деятельность

Культы не просто прячутся в тени, совершая ужасающие поступки и ожидая, когда персонажи будут им противостоять. Несмотря на враждебную среду, в которой появляются культы, главной их особенностью является то, что они состоят из разных людей, которые могут полностью удовлетворять все потребности культа. Это означает, что культы должны набирать новых членов для того, чтобы расширить свою власть или заменить потери, и что они должны иметь определенные привелегии, благодаря которым в культ вливаются новые члены. Таблица 9-32: Привлекательность Культа (страница 131) и Таблица 1-33: Обряды и Ритуалы (страница 132) подробно описывают привелегии, которые культы предстают своим новым членами, а также ритуалы, которые они используют для поддержания лояльности в рамках культа.

Таблица 9–30: Снаряжение

Бросок d10	Эффект
1-2	**Обилие Боеприпасов:** Культ предпочитает простое вооружение, которое полагается на легкий доступ к большим запасам боеприпасов.
3	**Замысловатое Мастерство:** Предметы, которыми обладают культисты, будь то утилитарное снаряжение, смертоносное оружие или ритуальные инструменты, как правило, изящно изготовлены и замысловато украшены.
4-5	**Брутальное Оружие:** В бою культ использует простое, наиболее эффективное оружие. Это могут быть тяжелые топоры, огромные кувалды и подобное оружие. При наличии доступа к более технологичному вооружению, используются те-же принципы.
6-7	**Стойкая Защита:** Особенно сложно подавить бойцов культа, благодаря их склонности к обширной защите. В их рядах немало одоспешенных бойцов, использующих щиты. Элита может даже обладать оберегами или магической защитой.
8	**Подавляющая Огневая Мощь:** У темной кабалы или шабаша культистов гораздо больше оружия, чем можно было ожидать. Они часто используют серьезное вооружение в своих сражениях, такое как тяжелые и осадные арбалеты, а также более разрушительные устройства.
9	**Продвинутые Технологии:** Культисты имеют доступ к необычным устройствами, о чем свидетельствует использование ими древних технологий или оружия нелюдей.
10	**Магическое Вооружение:** Элита культа владеет зачарованными амулетами, или клинками, покрытыми рунами адской силы. Их вооружение почти столь же опасно для владельца, как и для его противников, однакл они остаются угрозой, которую нельзя недооценивать.

Таблица 9–31: Знаки Верности

Бросок d10	Эффект
1	**Символический Цвет:** Культисты показывают свою принадлежность через наряды, которые включают определенный цвет, чтобы отразить их верования. Это может быть оттенок, не свойственный местному населению, или всегда носящийся на определенной одежде.
2	**Специальный Материал:** Некоторые одежды или снаряжение, используемое культом, включает материалы, которые редко .используются теми, кто находится вне культа. Ткани, кости редких зверей или даже безделушки нелюдей могли быть всевозможными признаками культа.
3	**Предпочтительное Производство:** Знак изготовителя или фабричная марка конкретного ремесленника можно найти на большом количестве культистского оборудования.
4-5	**Скрытный Символ:** Руна или другой визуальный символ идентифицирует культистов. Они могут носить знак под одеждой, скрывать его среди других амулетов, которые принято носить в этом месте, или иным образом демонстрировать его тем, кто знает, где искать.
6-7	**Секретный Жаргон:** Кодовые фразы и пароли используются культистами для подтверждения их верности. В крайних случаях они могут даже разработать целый язык ложных значений, позволяя им тайно общаться везде, где им хочется.
8	**Отмеченная Плоть:** Принадлежность культистов носится на их плоти. Они могут носить шрам или татуировку, заявляющую о своем членстве.
9-10	**Комплексные Знаки:** Совершите бросок дважды, комбинируя элементы обоих результатов.

Таблица 9–32: Привлекательность Культа

Бросок d10	Эффект
1-2	**Убежище:** Члены культа втянуты в организацию обещанием укрыться от других угроз. Это может быть предложение защиты от конкретной угрозы, например, в результате преследования за убийство, или как менталитет культа, который покровительствует над своими членами.
3-4	**Цель:** Некоторые граждане стремятся к чему-то более возвышенному, будучи лишь рабочей силой, поддерживающей военную машину, пользы от которой они никогда не видят. Эти пустые души часто обращаются к культам, которые утверждают, что предоставляют смысл или цель их бессмысленному существованию.
5-6	**Потакание:** Существуя вне законов властной структуры, культисты часто могут избежать ограничений на поведение, которое может быть ограничено законами или приличием в другом месте. Даже вне истинного культа удовольствия есть группы, которые обращаются через ощущение роскоши или свободы, которых нельзя найти в другом месте.
7-8	**Сила:** Хотя истинная власть внутри культа почти всегда находится в верхних эшелонах, если не держится на единственном лидере, некоторые культы способны поддерживать иллюзию, что их члены при вступлении в культ могут получить власть. Это даже может оказаться правдой, если продвижение члена культа приблизит и цели культа или его репутацию.
9	**Прикрытие:** Многие культы являются вовсе не тем, чем кажутся изначально. Их деятельность может быть открытой, и она даже будет казаться полностью здоровой и безопасной, но в культах будет наличинствовать скрытый внутренний круг, который использует это ложное прикрытие для темных целей. Шантаж и манипуляции могут привлечь несчастных в эти схемы и погрузить их в ересь.
10	**Таинственность:** Искусный лидер может привлечь последователей обещаниями и аллюзиями к большей цели или значению, которое никогда действительно не раскрывается. Создаются сложные структуры иерархии и ритуалы, чтобы замаскировать истинную природу культа, и вознесение к предполагаемой истине становится желанной наградой. Наиболее преданных ищущих в конечном итоге посвящают в определенную долю «истины», чтобы они были еще больше убеждены, что еще более полная истина ждет, пока они будут служить немного дольше.

Таблица 9–33: Обряды и Ритуалы

Бросок d10	Эффект
1-3	**Массовые Посвящения:** Самая распространенная форма обряда - это сбор культистов для общего посвящения. Для некоторых это может быть более сродни деловой встрече, а не религиозным ритуалом, поскольку определяющим элементом массового посвящения является собрание, сосредоточенное на общей цели культистов. На таких собраниях культисты или их лидеры могут оставаться скрытыми друг от друга, либо они могут открыто заявить о своей принадлежности.
4-5	**Грязное Причастие:** Просто находиться на одном месте не достаточно для некоторых культов, которые стремятся сплотить членов еще больше. Это общение может принимать форму развратных обрядов, совместных галлюцинаций или инвазивного психического слияния, в зависимости от направленности культа.
6-7	**Кровавое Жертвоприношение:** Жертвоприношение живых существ, от домашнего скота до захваченных врагов, является распространенным способом для культа выразить свою силу. Ритуал обычно символичен, хотя некоторые культы нашли способы использовать пролитую жизнь для заклинаний.
8	**Изменение Плоти:** Чаще всего это ритуал посвящения или продвижения по иерархии культа связан с преднамеренным искажением или мутацей плоти, которое часто рассматривается как проявление самоотверженности.
9	**Волшебные Искусства:** Большинство культовых ритуалов в основном имеют лишь символическое значение. В лучшем случае они используют оружие или технологии, доступные их членам, чтобы напустить на момент таинственности. Но в редких случаях ритуал сам по себе является средством вызова потусторонней силы, опираясь на магию или Демонов.
10	**Сложные Церемонии:** Совершите бросок дважды, скомбинировав полученные элементы.

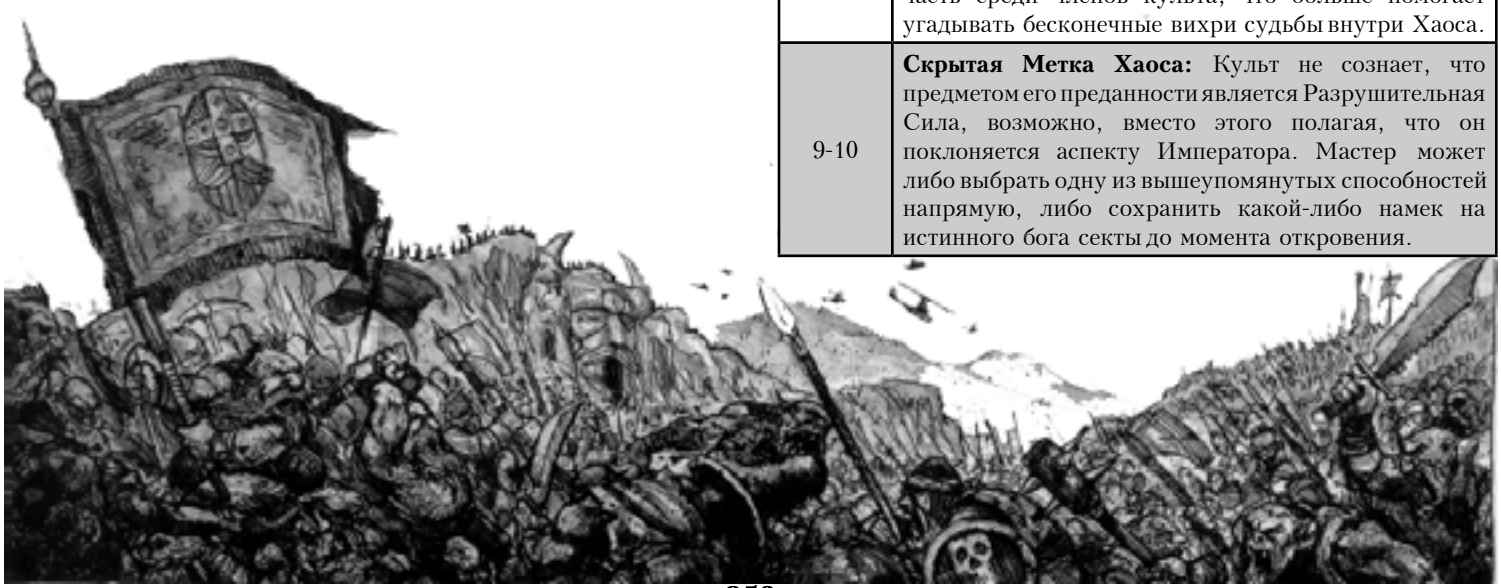
Покровитель Культа

К этому моменту Мастер уже будет иметь много информации для создания нового культа, и остается только один существенный пункт: Хаос. Поистине опасный культ посвящен одной из Разрушительных Сил, сознательно или неосознанно, и аспекты бога пронизывают все, что он делает. Независимо от целей, элементов или лидеров, суть культа определяется его богом, а Таблица 3-9: Разрушительные Силы предоставляет Мастеру эту последнюю часть для завершения создания культа.

Обратите внимание, что это может привести к весьма странным комбинациям, таким как культ воинов, посвященный Богу Тзинчу. Это совершенно неважно. Хаос действительно должен быть хаотичным и непредсказуемым. Такой культ действительно мог бы преуспеть в боевых искусствах, но мог бы использовать умственные дисциплиныдля настройки ума и тела или магических сил, чтобы укрепить мышцы, поскольку культисты могут искать мистические томы. Мастеру поощряется использовать эти необычные результаты для создания уникального культа, о котором, возможно, никто не мог бы предполагать, и тем самым это создаст немыслимые опасности для персонажей.

Таблица 9–34: Разрушительные Силы

Бросок d10	Эффект
1-2	**Кхорн:** Культ жаждет конфликтов во всех его проявлениях, от развязывания кровавых стычек в тавернах до начала безумных восстаний огромных масштабов. Он всегда ищет насилия и кровопролития, чтобы показать свою бешеную преданность.
3-4	**Нургл:** Боезненные увлечения смертью, а также возрождением, закрепляют верования культа. Его члены процветают от болезней и распада, а чудовищные лидеры культа стремятся делиться своими благословениями со всеми, кто их окружает.
5-6	**Слаанеш:** Культ увлечен излишествами во всех формах и может преследовать сенсорные переживания за пределами воображения или поиска совершенства во владении клинком. Нет никаких пределов для его желаний и нет удовлетворения аппетитам его последователей.
7-8	**Тзинч:** Скрытые тайны, запрещенные знания и запутанные схемы доминируют в целях и задачах этого культа. Чародеи могут составлять большую часть среди членов культа, что больше помогает угадывать бесконечные вихри судьбы внутри Хаоса.
9-10	**Скрытая Метка Хаоса:** Культ не сознает, что предметом его преданности является Разрушительная Сила, возможно, вместо этого полагая, что он поклоняется аспекту Императора. Мастер может либо выбрать одну из вышеупомянутых способностей напрямую, либо сохранить какой-либо намек на истинного бога секты до момента откровения.



Наследие Чужаков

Империя была построена на костях чуждых цивилизаций. Древние руины, темные монолиты, тайники странных технологий и даже кости неопознанных существ похоронены под толщей земли. До основания империи ранние поселенцы беспечно пользовались этими чудесными технологиями. Города были построены на прочных основаниях, заложенных в древности таинственными существами. Чародеи извлекают энергию из кристаллов, созданных древними расами. Враги были убиты оружием чуждого дизайна. Даже сейчас города могут быть построены на руинах неизвестного чуждого происхождения.

Создание Наследия Чужаков

Этот раздел предназначен для того, чтобы Мастер мог создавать таинственные зацепки, подсказки, артефакты или следы нелюдей во время приключения. Это особенно полезно при разработке собственных сценариев и кампаний, хотя часто Мастер может столкнуться с интересом игроков к деталям, которые он не планировал использовать в приключении и которые не были описаны подробно. Для помощи Мастеру были подготовлены эти правила, помогающие создать новую угрозу, награду или объект исследования.

Существует множество останков чужаков - руины, артефакты, останки и запрещенные знания - для использования в приключениях всех типов. Таблицы также могут использоваться в качестве перечня идей для использования наследия чужаков для вдохновения на новые сюжеты и целые приключения. Наследие включает общие термины, позволяющие использовать их практически в любой ситуации. Некоторые из них требуют участия НИП - если они еще не присутствуют в нынешнем приключении, Мастер может изменять их в соответствии с существующими персонажами в своем повествовании или создавать новых НИП, которые лучше подходят для текущих целей кампании.

Выбор типа Наследия

Представленное ниже наследие имеет определенные типы, которые может выбрать Мастер для использования в приключении. Например, если приключение до этого момента было сосредоточено на деятельности контрабистов, Мастер, возможно, захочет использовать таблицу Чужеродные Артефакты, чтобы определить, что обнаружат игроки и почему все заинтересованы в его приобретении. Точно так же, если приключение сосредоточилось на охоте на НИП, тогда, возможно, ГМ предпочел бы создать Древние Руины, куда могла бы сбежать их цель. Однако для создания действительно случайного наследия чужаков, Мастер может просто бросить d5 по Таблице 3-2: Тип Наследия.

Определение Особенностей Наследия

Как только тип наследия будет определен, просто найдите таблицу, соответствующую этому типу, и совершите бросок d5, чтобы определить особенности. Наследие, подробно описанное здесь, предназначено для того, чтобы Мастер мог включить его в повествование его сценария так, как он считает нужным, используя своих собственныех НИП в качестве антагонистов или союзников. Каждое наследие также сопровождается примерной сюжетной зацепкой - предложением о включении наследия в сценарий или даже построением сценария вокруг исследования наследия. Как всегда, Мастер волен просто выбрать конкретное наследие без броска, особенно если он не чувствует, что сгенерированное наследие соответствует его приключению, или есть конкретное наследие, которые идеально соответствуют его кампании.

Таблица 9–35: Тип Наследия

Бросок d5	Эффект
1	Наследие - это давно заброшенные руина нелюдей, пустующие или населенные. Совершите бросок по Таблице 9-36: Древние Руины (страница xxx136).
2	Наследие является артефактными предметами неизвестного происхождения и невероятной силы. Совершите бросок по Таблице 9-37: Чужеродные Артефакты (страница xxx137).
3	Примерами этого наследия являются окаменелости, трупы, споры и мутации. Совершите бросок по Таблице 9-38: Останки Чужаков (страница xxx137).
4	Это наследие представляет собой чуждую информацию, мифы и знания, которым лучше так и оставаться позабытыми. Совершите бросок по Таблице 9-39: Забытое Знание (страница xxx137).
5	Ужасы Прошлого: выберите еще одну таблицу или бросьте дважды и объедините аспекты обоих в новое наследие.

Таблица 9–36: Древние Руины

Бросок d5	Эффект
1	**Сердце Палача:** Подземный объект эльфийского дизайна, Сердце Палача отличается от всего, что было ранее обнаружено. Приземистые залы простираются под поверхностью, как огромные корни деревьев, обеспечивая каналы для необычайного количества энергии. Весь комплекс, по-видимому, фокусирует эту энергию вниз в ядре планеты, проецируя энергетическое поле в какую-то расщелину, расположенную глубоко под поверхностью. **Сюжетные Зацепки:** Эта местность давно известна как бывшая эльфийская резервация, и это знание хранится у населения. Когда случайные раскопки открывают действующий вход, персонажам приказывают исследовать руины. Подземный объект проецирует некое поле на милю под поверхностью планеты, где, похоже, что-то заключено в тюрьму. Изучение или вмешательство в Сердце Палача не только приводит к конфликту интересов с соседями, но также привлекает нежелательное внимание от эльфов.
2	**Останки Машины:** В сердце джунглей были обнаружены тысячелетние обломки доимперского механизма. Независимо от того, является ли он человеческим или иной расы, его нельзя больше игнорировать. **Сюжетные Зацепки:** В густых джунглях обитают неизвестные звери, в том числе крупные обезьяноподобные существа, которые кажутся совершенно мирными. Когда группу этих обезьян начинают считать подозрительными и почти разумными, люди обнаруживают, что обезьяны, похоже, почитают какую-то древнюю руину в глубинах джунглей. Эта глыба на самом деле является разбитым кораблем, которого долго избегают суеверные граждане. Некоторые постулаты о том, что корабль, пожалуй, является источником пришельцев-некогда цивилизованных инопланетян, и они защищают технологии, которые больше не помнят, как использовать.
3	**Костяной Лабиринт:** Огромная структура беспредельно простирается в недрах планеты, стены ее подземных камер сделаны из неизвестного материала. Сама земля гремит от силы из неизвестного источника. **Сюжетные Зацепки:** Группа исследователей, изучающая глубокие пещеры под храмовым комплексом, встретилась с проблемой. Во-первых, они были атакованы ордой крошечных, паукообразных существ, сделанных из того же странного материала, что и структура, которую они защищали. Затем, что еще более ужасно, на них напали шаткие трупы-големы, сделанные из останков благословенных мучеников и святых, оживленных богохульной энергией. Несомненно, теневой культ, поклоняющийся темным богам, не случайно оказался от храмового комплекса для проповедей о конце человечества.
4	**Серебрянная Громада:** Массивное цилиндрическое серебряное судно дрейфует мертвым и безмолвным. Технология, используемая в ее конструкции, не поддается пониманию. **Сюжетные Зацепки:** Бессистемная траектория этого дрейфующего судна наблюдается всеми моряками, подобравшимися достаточно близко, и экспедиция княжеского флота отправляется на исследование. Хотя серебряный корабль кажется нетронутым, его внутренности были искажены и изменены Хаосом, как и древние сокровища внутри. Когда на него поднимаются персонажи, они обнаруживают, что какая-то древняя раса построила это судно и уже давно вымерла, но то, что их убило, все еще находится на борту.
5	**Затонувший Бастион:** Запутанная, укрепленная структура из черного камня, расположенная глубоко под водой до сих пор практически непроницаема. Считается, что это древняя крепость давно умершей расы, и что безграничные сокровища лежат внутри. **Сюжетные Зацепки:** Рабочие откопали и случайно активировали странное устройство, похожее на осколок обсидиана, вызвав массовые землетрясения и странные явления. Когда персонажи пытаются исследовать артефакт, он источает странную темную энергию, а черный бастион странного дизайна поднимается из океана, образуя остров чужих секретов. Его массивные стены защищены автоматическим оружием нелюдей, а в его залах полно ловушек и странных теней, похожих на призраков ушедшей эпохи. Контрабандисты, пираты и искатели удачи отправляются на странный остров.

Таблица 9–37: Чужеродные Артефакты

Бросок d5	Эффект
1	**Тетрадроман:** Небольшой кусочек биотехнологичной технологии, это устройство, подобное насекомым, можно легко ошибочно принять за богато украшенный бусину. Однако это получувствительное устройство вместо этого защелкивает свои крошечные конечности к плоти пользователя и подает свои антенны в ухо, укладываясь прямо в его нервную кору. С Тетродрагоном пользователь обладает сверхъестественной способностью понимать язык практически любой расы, и даже слышать шепот обитателей Хаоса. **Сюжетные Зацепки:** Торговец недавно нашел Тетрадроман, и использует его, чтобы обеспечить невероятный успех в его торговле с нелюдями. Ходят слухи, что он сотрудничает с врагами человечества. При отсутствии барьера между собой и непостижимым сознанием иностранца, он почти наверняка открыт для скверны. Некоторые инквизиторы могли бы также искать способ лучше понимать нелюдей, в то время как другие будут желать его разрушения.
2	**Аргонитовый Сундук:** Коллекция из тринадцати странных образцов чужеродного оружия, они выглядят подобно небольшим серым жезлам. Тем не менее, при правильном использовании они выделяют мощные звуковые волны, способные сокрушить стены до основания. Хуже того, когда жезлы используются в непосредственной близости друг к другу, их мощность увеличивается экспоненциально. **Сюжетные Зацепки:** В столицу прибыл торговец, занимающийся крупной сделкой по продаже экзотического оружия Консорциуму. Персонажи уже некоторое время отслеживают это оружие, поскольку оно связано с несколькими еретическими преступлениями. Торговец утверждает, что у него есть законное право продать груз, и некоторые члены Консорциума, похоже, хотят бросить вызов инквизиции, чтобы получить их.
3	**Пустотный Оберег:** Этот мощный талисман, выглядящий как кусок угля размером с кулак, инкрустированный в золотое кольцо с рунами, способен создать поле эфирного огня размером с город, которое сводит на нет магические силы и подавляет разум чародеев, оказавшихся внутри. **Сюжетные Зацепки:** Оберег находится уже давно в коллекции канцлера Васуна Регис, он говорит, что тот был использован во время восстания чародеев несколько веков назад, но с тех пор он неактивен. Ученые тайно посещали канцлера на протяжении многих лет, пытаясь вновь активировать артефакт, и, наконец, один их них преуспел. Молва об активации оберега быстро распространилась. Канцлер был убит, а оберег пропал.
4	**Святая Сабля:** Однажды Святой Саблей владел Зерхаель Гум, почетный герой прошлого, а теперь она представляет собой немногим большее, чем обломок поверх богато украшенной рукоятки. Говорят, что в момент падения Империи сабля была разбита в дуэли против Демонического Принца Зизананар'рха. Рассказ рассказывает, что сверкающее лезвие выплеснуло невероятную силу, отправляя нечестивца в Царство Хаоса, прежде чем разлететься вдребезги. **Сюжетные Зацепки:** Благословенный клинок-реликвия, давно позабытый, гудит от мощи, а его лезвие даже не соприкасается с рукояткой. Мало кому известно, что клинок имеет спорное происхождение, и он был подарен Зефералу Гриму задолго до того, как такие вещи попали под запрет. Клинок пролежал бездействующим на протяжении тысячилетий, и не сулит ничего хорошего тот факт, что он был активирован совсем недавно.
5	**Амулет Секреции:** Некоторым расам удалось сохранить свои сущности долго после того, как они физически вымерли. Одна такая раса, имя которой давно забыто, живет в форме психически настроенного желе, содержащегося в странных кристаллических подвесках. Однако желе демонстрирует паразитическую тенденцию, и медленно преобразует меньшие жизненные формы в форму, которую оно когда-то принимало. **Сюжетные Зацепки:** В отдаленном городке контрабандист сошел с ума, убив десятки людей и смертоносной погоне сумевший скрыться. Контрабандист столкнулся с артефактом неизвестного дизайна и использовал его на ком-то другом, чтобы определить его истинную силу (и ценность), вызвав катастрофические последствия. Артефакт привязался к человеку, увеличивая его скорость и силу и даря ему магические силы, ценой интеллекта. Человек руководствуется чуждыми стремлениями и должен быть остановлен, прежде чем он сможет трансформировать других подобным образом.

Таблица 9–38: Забытые Чужаки

Бросок d5	Эффект
1	**Позабытые Насекомые:** Под поверхностью зскалы находится бездействующая угроза - разновидность насекомых, которые когда-то использовались неким чародеем для раскопки завалов. Побочным продуктом их деятельности являются обширные запасы полированных черных кристаллических образований, которые сами по себе очень популярны среди инженеров и ученых. **Сюжетные Зацепки:** Хотя эта гора давно считается слишком опасным местом для изучения, охотники недавно обнаружили обширные залежи гладких, черных кристаллических образований, пульсирующих электромагнитным излучением и содержащих кристаллические соединения из чистой темной материи. Добыча кристаллов началась всерьез, только для того, чтобы быть прерванной атакой из глубин горы. Под темными камнями что-то проснулось.
2	**Раса Спор:** Некоторые разумные формы жизни не полагаются на технологию или даже на обычную биологию, чтобы воплощать свою волю. Существа, являющиеся грибковыми спорами, стали смертоносными противниками для человеческих поселенцев много тысячелетий назад. Подобные формы жизни все еще существуют в отдаленных землях, забытых катакомбах и дрейфующих кораблях. **Сюжетные Зацепки:** Похоже, что древний корабль был найден погребенным в леднике в полярных водах. Команда разведчиков обыскала обломки, обнаружив множество странных технологий, но никаких признаков хозяев корабля. К сожалению, они также выпустили расу спор в воздух, которая теперь начала изменять биологический состав всего, к чему прикасается, медленно поглощая тела и распространяясь как лесной пожар. Спора, похоже, способна контролировать волю своих хозяев, пожирая их изнутри - трудно отличить друга от врага, но споры не должны попасть на большую землю.
3	**Проклятая Пыль:** Этот светящийся зеленый порошок сделан из наземных останков древней, поклоняющейся Хаосу, расы. Известно, что её можно применять в качестве наркотика, изменяющего разум, способного подарить ограниченное магические способности нормальным людям и отправить чародеев в опасное путешествие во власть Принца Удовольствия. **Сюжетные Зацепки:** Незаконный новый препарат проник в город штурмом, и жители сразу стали влюблены в него. В результате коварный культ декаданса и гедонизма появился среди городской знати. Однако, когда персонажи находят помещение, где производят наркотик, они обнаруживают, что он изготавливается из костей давно умерших чужаков, раскопанных в пустынях, окружающих город.
4	**Подобие Ларан:** Повсеместно родители пугают непослушных детей с рассказами о доппельгангерах, которые могут принять форму родителя или друга, после чего они похищают детей в ночное время. Привитая паранойа в юном возрасте часто является полезным механизмом выживания. **Сюжетные Зацепки:** Персонажи узнают о разрушенной могиле, найденной в долине, содержащей останки чужой расы. Когда они достигают места, они оказываются в жуткой сказке о древних проклятиях, обнаружив, что некоторые из археологов, которые обнаружили гробницу, погибли в ужасных обстоятельствах. Изучая гробницу, они выясняют, что древняя раса оказалась оборотнями и, возможно, никогда не покидали это место.
5	**Церковь Драколитов:** Драколиты - это чужеродный вид, о котором мало кто знает, и все же они много раз пересекали сражались с Имперскими силами много раз за столетия до того, как их стерли с лица земли. Используя слабовольных людей в их кощунственной религии, эта коварная раса распространяла еретические культы по всему миру. Несмотря на истребление, в мире еще присутствуют живые артефакты, способные развратить людей. **Сюжетные Зацепки:** Молодое поселение получило невероятные возможности. Эта земля когда-то была пустыней, но теперь зеленые леса разростаются, создавая скрытую долину, которой поклоняется растущий культ. Под долиной, в древнем храме чуждого дизайна, спало странное кристаллическое существо спит. Присутствие человеческих поселенцев пробудило его и трансформировало земли. В обмен на эту милость поселенцы начали приносить дань твари, но у чужака наверняка есть другие планы для этого мира.

Таблица 9–39: Забытое Знание

Бросок d5	Эффект
1	**Кристаллический Осколок:** Кристалл оникса, сформированный в пирамиду, был магически пропитан знаниями древней расы. **Сюжетные Зацепки:** Ученый, изучая древние руины на поверхности, вернулся с работы со странным знанием и тревожными думами. Вскоре окрестных крестьяне начали следовать за ним и его учениями, а сам ученый стал лидером культа, обещая просветление и власть своим истинным последователям. Но его знания исходят от странного черного кристалла - артефакта великой силы, который проникает в хранилище забытых знаний древности. Его силы растут ежедневно, но контакт с кристаллом опасен для всех.
2	**Библиотека Оградона:** Одна из семи библиотек запрещенных знаний, которая была уничтожена. Оградонская библиотека - это массовое сооружение, лежащее в руинах, внутри которого можно обнаружить путаные знания о Хаосе. На нее натыкались несколько раз, хотя не осталось ни одного живого посетителя. **Сюжетные Зацепки:** Отклонившись из-за непогоды от основных торговых путей, торговец обнаружил старые руины и рискнул их изучить. Его команда обнаруживает огромное хранилище странных томов и кристаллов неизвестного происхождения. Почти сразу караван подвергается нападению отряда, стремящегося заполочуть это знание. Торговец успевает послать сообщение о нападении, прежде чем обнаружит, что он и его команда не одиноки в катакомбах крепости.
3	**Щитовой Кодекс:** В глубинах земли существуют силы, о которых не ведают смертные, и которые даже не осознают распространения человечества или ожидают подходящего времени для пробуждения. Одна такая раса ушла под земную толщу миллионы лет назад, оставив на поверхности маяк, который должен будет пробудить их, когда настанет время. Если маяк передаст правильный ответ, существа из недр пробудятся, чтобы вновь населить поверхность. **Сюжетные Зацепки:** Отряд истребителей был направлен в пещеру, чтобыубить вождя культа, который, по общему мнению, пытался использовать некое устройство, чтобы привлечь внимание неких «мастеров». Второй задачей было уничтожение устройства, однако персонажи узнали от одного из культистов, что эти «мастера» уже роют проходы наружу, и уничтожение маяка лишь укрепит их желание выбраться на поверхность. Единственный способ остановить их - сообщить при помощи маяка о том, что время для пробуждения еще не пришло.
4	**Меч Вигны:** Сокрытые по всему миру древние артефакты ужасной силы только и ждут возможности быть обнаруженными. Один из них, предположительно, лежит глубоко внутри катакомб крепости. Созданный много тысячелетий назад и потерянный во время Падения Империи, утверждается, что тот, кто контролирует этот артефакт, может мгновенно разрушить весь мир, обрекая души на нечто, хуже самой смерти. **Сюжетные Зацепки:** Среди раскопанных древних руин города, команда разведчиков обнаруживает массивное помещение, в основном неповрежденное, со странной картой, украшающей пол помещения. На карте указано место, которое сразу привлекает внимание. Когда распространяется молва об открытии, торговцы, контрабандисты, искатели сокровищ и персонажи изучают карту и начинается гонка за сокровищем. Однако никто не знает, что сокровище на самом деле является оружием, предназначенным для уничтожения целого континента, и таинственные воины Миандрота не остановятся ни перед чем, чтобы помешать ему попасть в чужие руки.
5	**Хронодекс Хрунакуса:** Обложкой тома является живой хитин, который постоянно гноится, гниет и регенерирует, а сам том когда-то считался ритуальной книгой Нургла и был заперт в Черной библиотеке в течение нескольких тысячелетий. Однако на самом деле он содержит знания о природе Хаоса и многих секретах прошлого, настоящего и будущего. Его выкрал из библиотеки радикальный инквизитор, который вскоре оказался убит, а книга с теъх пор считается потерянной. **Сюжетные Зацепки:** Хронодекс попал в руки сильного чародея. В нем рассказывается о секретах, которые никто никогда не должен был знать, поскольку пути судьбы изменяются действиями читающего. Последний раз его видели в этой местности, и можно только предположить, что произойдет, если том будет взаимодействовать с дикой магической энергией. Гонка за чародеем начинается, когда многие силы желают или заполучить книгу, или её уничтожить.

Артефакты

В мире присутствует множество невероятных вещей. В этом разделе присутствует лишь малая часть из того, с чем могут столкнуться игроки.

Проклятые Предметы

Хаос столь же коварен, сколь и смертелен, он способен совратить даже величайшие умы и сломить сильнейшую волю. Многие культисты, а также охотники на ведьм, начинают свой путь к проклятию благодаря оскверненной иконе или нечестивой реликвии. Даже когда эти предметы не имеют реальной силы, легенды и истории могут осквернять объект на протяжении многих лет, предоставляя им ауру страшной тайны, против которой немногие смогут устоять. В некоторых случаях навязчивые убеждения и непристойные ритуалы могут даже наполнить предметы реальными ужасающими силами, которые могут поглощать души или уничтожать звезды.

В этом разделе описывается только несколько из многих проклятых предметов, которые присутствуют в мире. Каждый из них уникален, и персонажи не смогут их заполучить при помощи проверок Снабжения. Вместо этого их необходимо найти или вырывать их из рук еретиков, культистов и демонов, часто в качестве цели основного сюжета для кампании или расследования.

Их правила включают дополнительные описательные эффекты и предложения по другим способам их использования, а Мастеру рекомендуется изменять их по своему усмотрению. Проклятые объекты являются более могущественными, чем это указано здесь, и потому последующие правила представляют собой лишь один из возможных аспектов их неестественной природы. Мастер может создавать свои собственные проклятые предметы.

Кости Кардинала Кассиля

Многие церковники опасаются, что это оскверненные останки святой реликвии времен империи. После его смерти, в то время как он изгнал демона, склеп кардинала Кассиля стал основным местом паломничества, но его могила обрушилась несколько столетий назад и оказалась пуста. Многие культы использовали кости в нечестивых ритуалах, так что инквизиция не раз пытались заполучить кости, но ни один из их походов не достиг успеха.

Поиск Предмета

Слуги и Темных Богов и почитатели Императора обладали этими предметами со своей целью. Кости, похоже, взывают друг к другу, и многие утверждают, что даже самый маленький осколок незаметно тянется к остальным останкам. Некоторые из них настолько запятнаны и окровавлены, что неузнаваемы для всех, кроме адептов темных искусств или магических чувств. Церковь Императора все еще отчаянно ищет их с надеждой, что через молитву и жертвоприношение они могут быть очищены для перезахоронения.

Использование Предмета

Будучи использованными в многочисленных ритуалах на протяжении многих десятилетий, некогда святые кости теперь наполняются богохульными энергиями тысячи жертвоприношений. Если использовать подходящую по размерам кость, она будет считаться Имперской секирой. Пользователь не нуждается в таланте Тренировка с Оружием, чтобы использовать её без штрафов и наносит дополнительный урон в размере удвоенного бонуса Скверны. Владелец получает талант Противник (Церковь Императора) (5), и члены этой организации (или другие по усмотрению Мастера) получают талант Ненависть и Берсерк, когда его видят. Меньшие кости также могут использоваться для помощи в темных обрядах, призывах демонов или даже в качестве защиты от священного оружия и заклинаний.

Свечи Конца

Большинство учетных записей говорят о том, что эти восемь свечей цвета слоновой кости могут быть зажжены только после того, как фитиль окунается в свежую кровь владельца. Однако они никогда не плавятся при использовании, а фитили остаются нетронутыми. Пламя танцует, словно в дуют суровые ветра, но горит так сильно, что воздух кричит, как будто в агонии. Во время горения они, предположительно, ослабляют барьеры с Царством Хаоса и позволяют энергии Хаоса просачиваться в реальный мир. Некоторые утверждают, что свечи - это останки святых героев, потерянных, во времена падения Империи, а кричат их души, которые медленно сгорают. Другие проповедуют, что свечи на самом деле связаны с Демонами и представляют собой нечестивое соглашение. Однако большинство настаивает на том, что, если свечи однажды догорят, мир падет навсегда.

Поиск Предмета

Многие культы ищут свечи для нечестивых обрядов, таких как призыв демона или заключение его в Сосуд, так как по преданиям эти свечи имеют некую связь с Хаосом. Инквизиторы также могут разыскивать эти свечи, чтобы заполучить оружие, способное противостоять влиянию демонов. Впрочем, в истории мира есть множество темных историй о тех, кто ищет свечи. В большинстве из них владельцы сошли с ума, поскольку израсходовали невероятные силы и богатства на их приобретение, и через некоторое время, когда все свечи были получены, происходили ужасные катаклизмы, уничтожавшие целые города.

Использование Предмета

Для розжига свечей не требуется свежая кровь, хотя пользователю рекомендуется выполнять подобные непристойные обряды. Пользователь, который делает это, получает 1d10 очков Скверны и дополнительные 1d10 очков, если у него не было Скверны до использования свечей. Когда все восемь свечей зажигаются, они дают бонус +30 бонус к любым видам деятельности в пределах 9 метров, которые связаны с Хаосом, а существа в этом радиусе с чертой Магическая Нестабильность теряют эту черту, пока они остаются в области. Свечи могут иметь и другие эффекты, такие как увеличение шансов для появления Магических Проявлений, что приводит к тому, что результаты заклинаний могут иметь разнообразные эффекты или даже может привести к тому, что предметы со свойством Освященное станут неэффективными, поскольку нечестивый свет от свечей выжигает саму реальность.

Потускневший Орел

Эта толстая металлическая реликвия империи была обнаружена, тысячилетие назад на побережье в разрушенной крепости и установлена на корабле в качестве памятника, считаясь всего лишь частью бесчисленного наследия давнего бедствия. Тем не менее, с каждым путешествием мимо крепости, Орел становился всё более и более темным, и этот налет было невозможно устранить. Прежде чем капитан смог предпринять какие-либо дальнейшие действия, его корабль пропал без вести, так как он не дошел до места назначения. С тех пор рассказы о потускневшем Орле, появивлявшемся на кораблях, от скромных рыбацких лодок до могучих линкоров, стали обычным явлением. Для того, чтобыон появился на корабле, этот корабль преследуют неудачи, и никто из них не продержится долгое время.

Поиск Предмета

Немногие безумцы осмеливаются искать этот проклятый предмет, а значит, лишь бесчисленные еретики рыскают на своих кораблях, разыскивая проклятую реликвию, питая надежду на то, что его можно каким-то образом использовать в качестве оружия против врагов, даже если это означает их собственную смерть. Другие, особенно в церкви императора, надеются на то, что можно отчистить Орла от скверны или попытаться успокоить темные силы, питающие его, чтобы превратить Орла обратно в икону имперского величия.

Использование Предмета

Если этот проклятый предмет находится в пределах 3 метров от события, связанного с проявлениями магии, проявление сразу заменяется результат броска по Таблице 6-3: Губительные Проявления (страница xxx197). Тот, кто находится всего к Орлу, считается вызвавшим проявление чародеем, если это необходимо для эффекта. Каждый персонаж, который присутствоавал при этом событии, получает количество очков Скверны, равное его запасу очков Судьбы. Этот артефакт, похоже, плохо относится к тем, кто следует имперской религии, возможно, уменьшая количество доступных очков Судьбы, или искажая результат их использования, который приводит к ужасным последствиям. Каждое плаванье должно сопровождаться ужасным событием, если Орел находится на борту корабля.

Чаша Слез

Эта богато украшенная металлическая чаша, как говорят, покрыта сложным орнаментом почти гипнотической природы. Она быстро стала главной реликвией многих культов. Многие исследователи полагают, что вначале она содержала слезы искупленных еретиков, которые плакали с вновь открывшейся любовью к Императору, прежде чем были надлежащим образом казнены. Теперь, однако, больше бойтесь правдивости сказок о том, что в неё всегда находятся слезы, которые появляются без участия живых существ. Появление мерцающей, едкой жидкости внутри связано со слухами о прорывах в завесе между материальным миром и Царством Хаоса.

Поиск Предмета

Многие еретики уверены, что чаша содержит уникальную жидкость, которая предоставляют бессмертие или немедленное вознесение к демонической форме, и разработали сложные ритуалы в рамках подготовки к её получению. Другие считают, что у в ней находится сама сущность Хаоса, и они могут призвать демонов в этот мир. Эти и другие причины делают чашу очень желанной, и её поиски помогли чаше поглотить жизни сотен, если не тысяч искателей.

Использование Предмета

Тот, кто осмеливается пить из чаши, должен использовать Полудействие, чтобы провести проверку (-30) Воли, а после проверку (+0) Скверны. При успехе персонаж может восстановить здоровье в количестве суммы СтУ, или единицу критического урона. За каждую единицу восстановленного здоровья пьющий получает 1 очко Скверны. В противном случае неестественная жидкость его оскверняет и он получает по 1 очку Скверны за каждую СтН этих проверок. На трех или более степенях неудачи, он также должен совершить бросок по Таблице 6-2: Магических Проявлений (страница xxx196) и добавляет к результату броска десятикратное значение количества СтН. Если у персонажа не было очков Скверны, чаша может обжечь кожу или искушать видениями в сияющих водах. Воды чаши также могут быть использованы в ритуалов призыва демонов или для осквернения святынь.

Око Хаоса

В то время как многие культисты носят нечестивые символы Хаоса где-то на своих нечестивых одеждах, темные легенды говорят об одной мощной иконе Темных Богов. Эта восьмиконечная звезда с шипами из металла похожа на другие нечестивые знаки Хаоса, но в её центре - закрытый глаз. Если провести надлежащие жертвоприношения и богохульные обряды, глаз открывается (как утверждается), чтобы раскрыть крошечную искру самого Хаоса. Колдуны, шаманы и чародеи жаждут заполучить эту икону ради сил, которые она предоставляет, даже если ценой за силу будут их души.

Поиск Предмета

Этот предмет также известен как Зрачок Тзинча или Душа Хаоса, и он является мрачной легендой для тех, кто черпает силы Хаоса, от шаманов отдаленных племен до могущественных чародеев и колдунов культов. Обладать такой силой - невероятный соблазн для многих чародеев, и даже инквизиторы могут возжелать его, либо чтобы использовать, либо чтобы уничтожить.

Использование Предмета

Ритуалы, необходимые для открытия глаз, требуют проверки (-30) Запретного Знания (Демонология). За каждую СтУ пользователь получает 2 очка Скверны. За каждую СтН он получает 2 очка Безумия. Сырая энергия Хаоса просачивается через икону и её владельца на 1d10 раундов. Любое используемое заклинание, которое Сотворяет носитель, считается Сотворенным с удвоенным МУ. Заклинание, усиленное таким образом, всегда порождает Магические Проявления, с бонусом к броску в размере удвоенного МУ, при котором произносилось заклинание. Даже нераскрытая, икона является мощным предметом и может легко влиять на тех, кто следует за Темными Богами, подговаривая их завладель Оком и поднять кровавое восстание в культе.

Закладной Камень Дана

Легенды говорят, что некоторые знатные дома отвергли охоту на ведьм. Слухи говорят о жестокой реакции на один дом и о том, как имперские силы превратили род и имущество дома Дана в тлеющую золу. Сохранились некоторые записи об этом событии, но никто не упоминает об этом событии. Тем не менее, многие земли по-прежнему покрывают массивные шрамы битв этого легендарного времени. Пока не найдено никаких указаний относительно того, какие стороны были вовлечены в конфликт. Тем не менее, появилось множество сект, претендующих на лояльность или даже родословную Дома Дана. Со временем они стали одержимы рассказами о последнем оставшемся наследии Дома Дана - камне основания его дворца размером с целый остров. Некоторые считают, что это огромная плита, другие - просто каменный фрагмент, но все ищут его и даже создают обряды по его призыву. Они единодушно полагают, что это может раскрыть правду о происхождении мира и ужасных предательствах, которые почти уничтожили мир тысячелетия назад. Простые слухи о его местонахождении интересуют множество сторон, от властных князей до сект и соперничающих между собой культов. Даже самые простые объекты могут превратиться в артефакты, разрушающие горы и континенты, благодаря слепой вере и поклонению на протяжении тысячилетий.

Поиск Предмета

История камня притягивает мятежников и еретиков, что делает его поиск первостепенным приоритетом. Каждый год все больше и больше сект отправляются на интенсивные поиски. Хуже того, группы, которые ищут камень, часто смешиваются с культами Хаоса, которые ищут камень как неотъемлемую часть своих загадочных ритуалов.

Использование Предмета

Описания о Закладном Камне варьируются в размерах от крупного поместья до размера монеты, хранящейся в ларце. Какова бы ни была истина, и, даже предположив, что камень существует, персонажи скорее всего будут использовать камень (или ложные слухи о его местонахождении) как способ выманить еретиков из их укрытий. К тому же культисты, которые считают, от них хотят скрыть камень получают талант Бесстрашный и талант Ненависть для любого, включая соперников-культистов, пытающихся овладеть камнем (или тем, что они считают камнем). Возможно, чародей мог бы использовать камень, чтобы получить видения о падении империи и войне с демонами, хотя попытки осмыслить титаническую борьбу этих эпох могла бы привести к Безумию, или того хуже.

Молот Святого Люцилле

Несмотря на отсутствие записей о Святом Люцилле в истории империи, упоминания о его молоте появляются в ней несколько раз, часто в руках лидеров культов или командиров вооруженных бунтовщиков. В каждом случае в говорится о невероятной силе, которая сокрушала армии и поставила вражеских командиров на колени. В некоторых сообщениях также указывается, что из молотка звучит вопль, звук, который становился все громче с каждым ударом, что сводит противников с ума. Другие слухи сообщают об ореоле энергии, окружающей пользователя, который сияет столь ярко, что ближайшие соратники падают на колени в агонии. Многие владельцы молота истлевали после битвы или могли лишь безумно кататься по земле. В любом случае, обладатель молота никогда не мог исцелиться, что заставило большинство адептов думать об этом как о аллегории нечеткой природы победы, чем о влиянии артефакта. Тем не менее, многие лидеры культов и инквизиторы уверены, что на самом деле существует множество его применений, и разыскивают его как для искоренения зла, так и для свержения власти.

Поиск Предмета

Культы Кхорна кажутся наиболее заинтересованными в молоте как мощном оружии, равно как и другие секты, жаждущие легендарной доблести в бою. Церковь Императора также ищет его, поскольку многие считают, что это действительно может быть святой реликвией забытого святого.

Использование Предмета

Молот Святого Люцилле - исключительно опасный инструмент, который забирает силу у ближайших союзников и насылает на врагов неконтролируемый гнев. Любой персонаж, использующий Молот, получает талант Берсерк, а также предоставляет бонус +5 к Рукопашному Навыку за каждого союзника в радиусе 8 метров, но каждый из этих союзников получает штраф -5 к проверкам Рукопашного Навыка. Сам Молот считается Боевым молотом превосходного качества со свойствами Сокрушающее и Разрывающее. В конце каждый союзник в 8 метрах получает один уровень Усталости, а носитель получает 1d5 очков Скверны за каждого противника, которого он убил с помощью Молота. Проклятая природа Молота может уменьшить Отношение союзников к его владельцу, или пользователь может настаивать, что он должен всегда владеть Молотом вместо любого другого оружия, поскольку он внушает ему чувство непобедимости.

Книга Ведьм

В отличии от многих других проклятых предметов, не существует неопределенности в том, что эти заблудшие фолианты существуют, единственный вопрос заключается в том, сколько копий сохранилось до сих пор. Первоначально считалось, что она была написана как трактат по борьбе с колдунами, Книга Ведьм состоит из четырех томов, каждый из которых посвящен конкретному Богу Хаоса. Самое раннее упоминание о её существовании датируется тысячелетиями назад, оно связано с борцом с еретиками Фенлимидом Беленом, который утверждал, что является автором трудов. Копии начали распространяться по всему миру инквизиторами и охотниками на ведьм. Однако, когда тайная приверженность Белена к Хаосу обнаружилась после его таинственной смерти, Книга Ведьм стала предметом жарких споров. Большинство осуждало книги как обман и уловки, и утверждало, что работа фактически скрывала демонические ритуалы, а также другие запрещенные секреты. Такие осуждения привлекли внимание бесчисленных еретических культистов, которые искали неповрежденные копии для продолжения своих нечестивых устремлений. Свежие версии появляются каждые несколько десятилетий, чтобы только еще больше развратить душу этого мира, и каждая из этих копий всё более запятнана, чем предыдущая, поскольку новые авторы изменяют слова Белена и придают им еще более страшные формы.

Поиск Предмета

Культы постоянно ищут копии Книги Ведьм. Вполне вероятно, что многие уже имеют их и готовы ее использовать. По слухам, копии существуют в обращении между несколькими дворянами и что оригинал может находиться на севере. На протяжении столетий несколько инквизиторов посвящали свою жизнь поиску каждой копии книг, передавая свою миссию своим преемникам, что оказалось бесконечной, но важной задачей. Большинство стремятся уничтожить томы, но несколько инквизиторов могли продолжать работу Инквизитора Белена, что делает их не меньшей угрозой, чем любой культ Темных Богов.

Использование Предмета

В отличие от других проклятых предметов, существует несколько копий Книги Ведьм. Очень немногие сохраняют текст оригинала, и большинство из них существуют как копии, испорченные лидерами культа. Чтение Книги требует третьего уровня в навыке Запретного Знания (Демонология или Магия). Персонажи могут использовать Книгу Ведьм при изучении различных аспектов Хаоса, получая дополнительные бонусы в последующих проверках Запретного Знания, или проверках, чтобы противостоять влиянию демона или нечестивца (Мастер определяеи конкретную величину бонуса). Персонаж получает 1d5 очков Скверны за каждый час, потраченный на изучение ужасных книг. Мастер может использовать уровни качества для представления различных копий Книги Ведьм:

Плохое: книги едва различимы, написанные кем-то, у которых нет реального понимания исходного текста. Персонажи никогда не получают очков Скверны за чтение этих книг. Их исследование должно занимать по крайней мере вдвое большее время и предоставляет очень редкие и небольшие бонусы.

Обычное: этот экземпляр является типичным современным примером Книги Ведьм и, скорее всего, копией копии с рядом аннотаций и дополнений, сделанных автором этой версии.

Хорошее: это одна из немногих копий, которые сохраняют большинство оригинального текста Инквизитора Белена. Для изучения этой копии персонажам необходим лишь навык Знания Языков (Высокое Наречие).

Превосходное: эта версия Книги Ведьм, несомненно, имеет знаки демона. Обложка сделана из человеческой (и не только) кожи, а бурые буквы зазубрены и неудобны для чтения. Просто находясь рядом с скнигой, персонажи будут слышать странные шепоты в голове, они будут видеть фигуры в своем периферийном зрении, которые исчезают, если на них посмотреть прямо. Персонаж также получает 1 очко Безумия за каждое очко Скверны, которую он получает в результате чтения этой копии книги.

Музыкальная Шкатулка Мадани

Этот древний предмет происходит, согласно большинству легенд, из частных мастерских любителя металла, барона Микелия Мадани. Размером примерно с пухлый фолиант, его внешность в стиле барокко скрывает невообразимое количество шестеренок и рычагов, которые лихорадочно свистят, когда работает латунный поршень. Легендыгласят, что он воспроизводит только одну мелодию - «Плач Нуэллы падшему из Юноны» - хотя до сих пор не осталось записей о том, кто такая Нуэлла, или кем был «Падший Юноны». Говорят, слушающие песню погружались в состояние эйфории, игнорируя все вокруг и странно качались в такт мелодии. Некоторые ученые связывают сообщения о массовых беспорядках с этим предметом. Они описывают какофонию диссонирующего шума, исходящего из основной гармоники, которая становится все громче, чтобы в конечном итоге заглушить оригинальную мелодию. Когда мелодия обрывается, слушатели падают на землю, а их кожа покрывается сыпью и странными рубцами. Движимые безумием, несчастные умоляют вновь услышать мелодию еще раз. Темные легенды утверждают, что целые деревни и города впадают в безумный гнев, разрывая все и всех вокруг них в своем желании насладиться мелодией. Простое повторение этой мелодии, как говорят, не могут соответствовать той, что доносилась из шкатулки, и не будет никого восхищать. Тревожный знак, который, по мнению многих инквизиторов, может указывать только на причастность сил Хаоса в создании шкатулки.

Поиск Предмета

Некоторые считают, что музыкальная шкатулка является формой оружия террора, но многие сходятся на мысли, что это не объясняет эйфорический и захватывающий эффект, который сделал её объектом желания многих культов Слаанеш. Те, кто её ищет, часто разыскивают новости о необычных вспышках болезней, о деревнях или городах, из которых нет вестей, ведь их население могло стать жертвой шкатулки. Некоторые опасаются, что, если ей позволят играть достаточно долго, она может воздействовать на весь мир. Впрочем, её свойства могут помочь обуздать целое восстание… или собрать огромную жертву во славу Темных Богов.

Использование Предмета

Пока пользователь продолжает играть в музыкальную шкатулку, все, кроме него, не могут покинуть область или даже отвернуться от шкатулки, не пройдя проверки (-40) Воли. Кроме того, те, кто провалил эту проверку, испытывают Странную Зависимость (страница 173) к музыкальной шкатулке, и персонаж получает 1d5 очков Безумия каждый день, если он не слышал мелодию шкатулки. Мастер, возможно, захочет добавить дополнительные очки Безумия в зависимости от размера восторженных толп, или даже выдать очки Скверны, поскольку каждая нота отнимает что-то от души слушателя.

Бюсты Вокрама

Первые работы мастера-скульптора Вокрама были созданы незадолго до последней войны Империи. Говорят, что он создал бюсты шести самых могущественных лидеров Империи, подарив им на торжественной церемонии великолепные произведения искусства из кварца, выполненного вручную. Несмотря на известность скульптора, которая распространилась повсеместно, когда он отправился путешествовать, все бюсты вскоре были скрыты от публичного просмотра после их презентации. После смерти каждого благородного человека, люди заметили, что путешествие Вокрама затянулось на большее время, чем планировалось. Многие ожидали увидеть бюсты, выставленные на грандиозных похоронах дворян, но богобоязненные слуги отказались приблизиться к ним. Некоторые утверждали, что слышали, как их погибшие хозяева кричали, когда они приближались к бюстам, а другой утверждал, что просто глядя на скульптуру, его одолевали видения бесконечных костров, прежде чем они проходили. Эти заявления были в основном проигнорированы, но вскоре другие испытали подобные ощущения, и новости о проклятых бюстах распространились по миру. Когда инквизиторыприбыли, бюстыуже исчезли, их увезли неизвестные, но в течение десятилетий многие утверждали, что видели их. Некоторые считают, что Вокрам создал бюсты, чтобы разоблачить темные тайны, тогда как другие утверждают, что бюсты способны развращать даже самых благочестивых, стоит лишь только взглянуть на них. Некоторые инквизиторы полагают, что сами бюсты не имеют никакой реальной силы, и что это было какое-то волшебное зачарование долота Вокрама, которое наполнило произведения темной волей. Независимо от правды, в бюстах явно проявляются способности, многие из которых считают волшебными или даже демоническими, и каждые несколько десятилетий небольшой конклав инквизиторов заявляет о своем намерении уничтожить все шесть бюстов до того, как они распространят свою скверну, но до сих пор никто не добился успеха.

Поиск Предмета

Многие считают шесть бюстов в качестве одной из форм трофеев, и на протяжении столетий несколько недобросовестных дворян пытались собрать все шесть в качестве жуткой коллекции. Даже те, кто понимают опасность, ищут бюсты, так как каждый из них имеет необъяснимое очарование. Естественно, бюсты привлекают внимание и различных культов, но более тревожные сообщения говорят о том, что целая сеть радикальных инквизиторов стремится их заполучить в надежде, что они могут помочь в использовании силы Хаоса или помогут узнать о происходящем во время падения Империи.

Использование Предмета

Персонаж, который владеет одним из бюстов, может использовать его для исцеления души от проклятья, но ценой здравомыслия. После того, как вы будете концентрироваться на кварцевой фигуре в течение как минимум часа, она может удалить любое количество очков Скверны, однако за каждое удаленное очко персонаж получает единицу урона Воли и вдвое больше очков Безумия. После каждого использования он должен совершить бросок по Таблице 8-15: Пагубы. Если он получит Пагубу, которую он уже имеет, он вместо этого получит дополнительные 1d10 очков Безумия. Мастер также наложить Зависимость к бюсту. Владение им может стать источником споров в отряде, или он может вызвать ужасные мутации на лице, если используется для удаления слишком большого количества Скверны.

Древние Реликвии

Влияние древних цивилизаций можно найти повсеместно. От самых высоких гор до самых отдаленных лесов и деревень разбросаны остатки некогда огромных империй, ныне лежащих в руинах, намекая на древнюю славу и трагедию. Порой находят нечто большее, чем остовы древних зданий и кости вымерших видов, и изредка исследователь или искатель сокровищ может натолкнуться на что-то поразительное и ужасающее, предмет, который может уничтожить гору или создать целый океан.

В этом разделе описываются только некоторые из многих реликвий древних империй, которые населяли мир. Каждый из них уникален, и персонажи не смогут приобрести их обычными способами при помощи проверок Снабжения. Вместо этого они должны быть найдены или вырваны их из рук древних стражников, культистов и контрабандистов, часто в качестве основного сюжета для кампании или расследования.

Их правила включают дополнительные описательные эффекты и предложения по другим способам их использования, но Мастеру рекомендуется изменять их по своему желанию. Мастер также волен создавать свои собственные реликвии. Есть множество других предметов древности, готовых стать основой для новых исследований.

Эфирный Куб

Устройство, известное как Эфирный Куб, встречалось раз в истории мира и почти всегда связано с притоном удовольствий и исчезновением важных политических деятелей. Размером с голову человека, куб, по-видимому, может расширяться вовне, образовав некую конструкцию без стен, в которую можно зайти. Говорится, что пока пользователь находится внутри, куб создает искусственную реальность в сознании пользователя. Он кажется безобидным: те, кто утверждает, что использовали устройство, сообщают о том, что куб может перенести пользователя в любую его фантазию. Однако, некоторые тексты указывают, что бывшие пользователи оказывались пойманными в своем мире сновидений навсегда, ибо куб мог без предупреждения захлопнуться, пока в нем кто-то есть.

Поиск Предмета

Многочисленные группы ищут Эфирный Куб по разным причинам. Многие аристократы жаждут устройства из-за его способности создавать идеальный мир фантазий, но так же, как многие ищут Куб в надежде найти других людей, потерянных в устройстве.

Использование Предмета

Активация Эфирного Куба превращает устройство в его копию большего размера и открытыми сторонами примерно три метра в высоту и ширину. Ступень внутри активирует устройство, мгновенно приподнимая пользователя в нескольких футах от земли в золотом энергетическом поле. Куб создает любую успокаивающую действительность, которую желает пользователь, и персонаж может использовать его, чтобы снять Усталость и исцелиться от травм. Каждый час использования соответствует 24 часа полного отдыха. Однако, когда персонаж пытается покинуть иллюзорное поле, он должен сделать проверку Воли, со штрафом -10 за каждый час, который он провел внутри (-10 за 1 час, -20 в течение 2 часов и т. д.). Если персонаж терпит неудачу, он получает 1d5 очков Безумия за каждую степень неудачи. Если он потерпит неудачу на 4 или более СтН, Эфирный Куб схлапывается с ним внутри. Кто-то еще может попытаться реактивировать куб в надежде найти потерянного персонажа, но должен будет сделать проверку Воли таким же образом, чтобы выйти, как только он найдет своего товарища. Мастер также может использовать устройство в качестве части опроса Аколита или позволить персонажам быстро изучать некоторые эзотерические предметы без помех.

Алмазы Алрин

Несмотря на многочисленные источники информации о времени падения Империи, есть одно имя, известное ученым: генерал Элрен, который являлся непревзойденным полководцем, вот только сторона, на которой он сражался, до сих пор оспаривается историками. После поражения Алрина современники обнаружили, что его силы координировали свои атаки через большие пространства пространства благодаря использованию кристаллических устройств, которые позволяли мгновенно общаться с каждым другим кристаллом. Исследования также показали, что каждый раз, когда использовался один из этих маленьких сферических предметов, каждый другой кристалл транслировал свое местоположение как небольшой всплеск неразборчивой энергии.

Поиск Предмета

Небольшая коалиция ученых теперь просеивают любые слухи, которые могут привести к этим кристаллам, но они не осмеливаются использовать кристаллы, находящиеся в их распоряжении, чтобы найти другие, опасаясь, что кто-то (или что-то) может узнать об их местонахождении. В течение тысячелетий ученые так и не сумели собрать их все, и сейчас они рассеяны по всему миру. Контрабандисты уделяют большое внимание кристаллам, поскольку их действие невероятно эффективно.

Использование Предмета

Использование одного из Алмазов Алрин довольно просто, и сообщение, отправленное из одного кристалла в другой, прибывает почти мгновенно, независимо от расстояния. Трудность заключается в том, что каждый другой кристалл действует как приемник, поэтому любой, кто уже имеет подобный кристадд, может услышать любое сообщение, отправленное по сети. В конечном счете, один камень не представляет большой угрозы, но рассеяные по всему миру кристаллы становятся невероятно опасными, и потому любая группировка желает захватить их как можно больше. В качестве альтернативы, персонажи, возможно, захотят собрать кристаллы специально, чтобы узнать о непознаваемых ужасах, которые существуют за пределами изученного мира, и Мастер может захотеть обыграть эти риски и опасности, которые могут возникнуть в результате подобных приключений.

Черепные Пиявки

Эти существа, подобные жукам, были связаны со многими таинственными смертями и еретической деятельностью по всему миру, когда люди действовали вопреки всем предыдущим договоренностям или разуму. Легенды гласят, что некие существа выращивают пиявки на своем теле, после чего они отделяются и ищут других живых существ в качестве своей добычи. Другие считают, что пиявки являются оружием каких-то безумцев. Большинство рассказов касаются того, что пиявка сама внедряется в черепную ткань, медленно забираясь под кожу, либо молниеносно вгрызаясь в глаза или иные мягкие органы, после чего ее жертва легко попадает под чуждое господство или легко манипулируется окружающими.

Поиск Предмета

В некоторых записях указывается, что пиявки приползают из сердца империи. Впрочем, многие полагают, что они выращиваются в чанах и продаются через контрабанду, и даже некоторые группировки пытались найти их и уничтожить, или же использовать в своих целях. Хотя некоторые рейды были успешными, продолжающееся появление пиявок по всему миру указывает на то, что другие источники все еще остаются.

Использование Предмета

Пиявку можно посадить на кожу персонажа и потребуется примерно 5 минут, чтобы она проложила свой путь в мозг и распространила свои усики через нервную ткань. Хозяин становится очень внушаемым и без каких-либо колебаний выполняет любые инструкции, если он не сделает проверку (-60) Воли. Он также может начать действовать странно по

усмотрению Мастера, выполняя действия, которые могут быть приказаны посредством пиявок их создателями. Удаление пиявки (без урона хозяину) требует 6 степеней успеха на Длительной проверке (-30) Медицины. Тем не менее, за каждую СтН пиявка наносит 1d10 Ударного урона жертве, который не может быть уменьшен никаким образом. Если жизнь и здоровье носителя не представляет ценности, пиявка может быть принудительно удалена без необходимости проведения проверки. Удаленные пиявки умирают в течение нескольких секунд, независимо от используемых средств и не могут использоваться снова.

Врата Фарновы

Когда Инквизитор Дейнисия Фарнова утверждала, что у неё есть устойчивые врата, свободные от искажений Хаоса, никто из ее современников не поверил ей. Когда ей не удалось появиться на специальном собрании, произошедшем около двадцати лет спустя, ряд ее самых доверенных помощников вошел в ее личную виллу, чтобы узнать причину. То, что они нашли, было останками сумасшедшей. Непроницаемые чугунные стяжки покрывали каждую стену, страницы диаграмм и уравнений загромождали коридоры, а в центре стоял ужасный стол, каменная арка, покрытая проводами и трубами, и они были связаны с телами нескольких мертвых нелюдей, один из которых оказался эльфийским чародеем. Только один фрагмент текста оставался разборчивым, торопливо нацарапаный кровью: «Держите их!». В течение десятилетий все слуги Фарновы исчезли без объяснений, а доказательств существования врат, помимо чертежей Фарновы, обнаружено не было.

Поиск Предмета

Многие с готовностью списывают чертежи Фарновы на безумие. Но некоторые считают, что не только Врата Фарновы реальныы, но и то, что они также связаны с несколькими другими таинственными артефактами, известными во всем мире. Команды искателей сокровищ разыскивали сообщения о встречах с подобными артефактами, особенно если рядом были тела эльфов, которые, как считается, могли их активировать.

Использование Предмета

Похоже, что Врата работают, используя живых чародеев в качестве источника питания. Персонажи с Запретным Знанием (Чародеи) могут совершить проверку (-30) для подключения чародея к устройству. Чародей получит 1d5 Энергитического урона в голову, игнорирующие БСт и ОБ, за каждую СтН при проверке. После подключения для открытия Врат необходима проверка (-60) Механики с бонусом +10 за каждого подключенного чародея после первого. Они остаются открытыми в течение 10 секунд за каждую единицу магического уровня, состоящего из суммы МУ подключенных чародеев. Любые чародеи, которые были отключены от устройства во время работы, немедленно получают 2d10 Энергетического урона, который не может быть уменьшен, а Врата немедленно отключаются. Как только Врата закрываются, все оставшиеся подключенные чародеи также получают 2d10 Энергетического урона в голову, игнорируя Очки Брони и бонус Стойкости. Выйдя через Врата, персонаж отправляется к другим Вратам аналогичной конструкции в совершенно другом месте, поэтому игроки должны быть готовы к тому, что их ждет в неизвестности. Пока Врата открыты, возможно движение в обоих направлениях. Мастер может использовать Врата, чтобы привлечь противников, или вместо этого открыть дверной проем, чтобы персонажи пожелали оставить Врата закрытыми.

Шлем Захариана

Редкий инквизитор не скрывал своей принадлежности или своей власти, Джедрек Захария был известен своими методами допроса. Один из самых успешных Инквизиторов прошлого, Захария в свое время раскрыл сотни культов и лично казнил более тысячи контрабандистов. Молва говорит, что Захария использовал какую-то форму колдовства для извлечения информации из пленных, а некоторые сообщили, что Инквизитор использовал тайное устройство неизвестного происхождения похожее на шлем, которое связывало его с заключенным, и давало ему полный доступ к разуму. Когда еретики ворвались в его дворец, Инквизитор дал им последний бой. Битва сожгла его дворец до основания, но есть слухи, что инопланетный шлем уцелел, унесенный во время конфликта некоторыми из его выживших последователей.

Поиск Предмета

Благодаря его репутации многие группы теперь ищут Шлем Захарии, а также живых последователей инквизитора. Многочисленные членыкультов ищут устройство, чтобыположить конец всему делу Захарии. Различные преступные организации по всему миру также ищут устройство, а контрабандисты предлагают высокую цену за любую информацию, которая может привести к нему или даст надежду на то, что подобные устройства могут существовать.

Использование Предмета

Шлем Захарии - тяжелый и неудобный шлем, он имеет ряд скрученных нитей, которые простираются от шлема до допрашиваемого. Как только он активирован, пользователь получает заклинания Телепатическая Связь и Устрашение из школы Телепатии с магическим уровнем 4. Этими заклинаниями можно воздействовать только на человека, связанного со шлемом. Неопределенный доступ к разуму другого существа необычен даже для профессионалов и, таким образом, пользователь получает 1 очко Безумия за каждую СтУ или СтН при любой проверке Сотворения, используя этот шлем. Использование шлема не может вызвать магических проявлений или других опасностей, связанных с Хаосом.

Посох Ран

Посох Ран имеет репутацию причины многих конфликтов. Оружие ведьмы эльфийского дизайна, легенды, датируемые многими тысячелетиями, касаются того, что он содержит души многих своих обладателей. Многие силы в мире пытались найти его, чтобыиспользовать или уничтожить. Агентыконтрабандистов часто пытаются его приобрести, что приводит к многочисленным стычкам, так как эльфы внезапно и безжалостно нападают на всех, кто даже по слухам как-то связан с этим предметом или знает о его местонахождении.

Поиск Предмета

Такой концентрированный источник магии представляет угрозу для любого, и многие инквизиторы опасаются возможностей Посоха Ран. Он страшен не только как магическое оружие, но и способен свести с ума праведных жителей Империи. Тем не менее, большинство контрабандистов мало заботятся об этих рисках и видят в Посохе силу, которая может позволить им уйти на пенсию и безбедно жить в собственном замке, предполагая, что они могут продать легендарный предмет и остаться после этого в живых.Ряд инквизиторов также сообщает, что многочисленные культы Слаанеша ищут Посох, хотя причины остаются неясными.

Использование Предмета

Несмотря на то, что он имитирует форму простого посоха, Посох Ран крайне опасен даже для того, чтобы к нему подойти, не говоря уже о том, чтобы использовать его. В первый раз, когда персонаж перемещается в радиусе 5 метров от Посоха, он должен пройти проверку (-20) Воли или получить 1d10 очков Безумия. Для чародея эта проверка имеет штраф (-40). Если чародей вызывает какие-либо Магические Проявления в пределах 20 метров от Посоха Ран, он автоматически вызывает

Губительные Проявления и дважды бросает по Таблице 6-3: Губительные Проявления (страница XXX197), применяя оба результата. Его можно использовать в качестве Магического Посоха (страница XXX159), но, обладая им, пользователь получает талант Противник (Эльфы) (4). Эльфы, сражающиеся с ним, получают бонус навыка +20 к Рукопашному Навыку при сражении с обладателем посоха.

Обелиск Цейна

Каменный блок высотой почти в шесть метров, Обелиск Цейн впервые появился во Соборе Валериуса Рисена на. Материализовавшись из ниоткуда, прошло много недель, прежде чем хранитель Собора, диакон Йенниф Цейн, узнал о присутствии камня, хотя тысячи поломников уже обступили со всех сторон данную реликвию. В течение следующих недель, Дьякон Цейн и его команда изучили и задокументировали информацию о чудесном предмете. Они подробно описали глянцевую полупрозрачную текстуру камня, ее внутренний свет, который светился ярче, если к нему подойти, а также письмена по всей его поверхности, которые включали в себя несколько чужих языков и даже некоторые более древние диалекты. Тем не менее, большинство из них смущало их, когда камень парил на расстоянии почти метра от земли, удерживаясь на месте четырьмя тяжелыми цепями, которые удерживали его массу, когда он поднимался слишком быстро. Их исследование внезапно закончилось в один день, через четыре недели после появления обелиска. Он внезапно исчез, выплеснув волну энергии, которая уничтожила всех поблизости и оставила только их инструменты и одежду. С тех пор в записях пишут, что камень появляется в случайных местах по всему миру. Иногда он зловеще зависает в течение нескольких дней, иногда в течение нескольких минут, но объект всегда привлекает людскую толпу и оставляет после себя лишь сообщения о пропавших без вести.

Поиск Предмета

Записки Цейна хорошо описывают внешний вид камня, но не показывают ничего о его предназначении. Кроме того, способ, которым камень исчезает и появляется, в сочетании с продолжительностью времени, которое требуется для перехода от одной части мира к другой, делает отслеживание его невозможным. Многие прилагают все усилия, чтобы найти Обелиск Цейна, поскольку они видят первое появление камня в величайшем соборе как знак его религиозного значения. Инквизиция ищет обелиск из-за потенциальной опасности, которую он представляет, а также и из-за текстов, вырезанных на его поверхности. Этот последний аспект является самым тревожным, поскольку оригинальные заметки Цейна говорят о том, как текст менялся каждые несколько дней и никогда не повторялся ни в содержании, ни в языке.

Использование Предмета

Обелиск Цейна не имеет известной функции. Те, кто столкнулся с ним, в основном использовали его как источник информации о чужих письменах, но даже несколько масштабных попыток изучить её, дали лишь несколько значительных результатов. Персонажи с навыками Знание Языков (Нелюди) («Знаки ксеноса»), Академические Знания (Нумерология), Ремесло (Криптолог) или Ремесло (Бард) могут использовать камень для изучения чужих языков, которые могут помочь в других исследованиях, но текст на обелиске сдвигается без предупреждения, накладывая на людые попытки прочитать текст штраф -20. Когда камень исчезает, он посылает ударную волну на 1d10 метров. Любой, кто находится в радиусе, должен пройти проверку (+0) Ловкости или исчезнуть, оставив только свою одежду и снаряжение. Место, где они появляются, если это вообще возможно, зависит от Мастера.

Демоническое Наследие

Объекты, оставленные в результате демонических вторжений, часто обладают силой, более ужасной, чем любой кощунственный символ или чуждый артефакт. Жажданные только глупыми или проклятыми, эти порожденные хаосом реликвии оскверняют умы и тела любого, кто смотрит на них, и использовать их - значит продавать свою душу Темным Богам.

В этом разделе описаны лишь некоторые из многочисленных примеров Демонического Наследия. За исключением Рокового Камня, каждый из них уникален, и персонажи не смогут их заполучить с помощью обычных методов Снабжения. Вместо этого они должны найти, отбить или вырвать их из рук демагогов, одержимых безумцев и контрабандистов, в качестве главного сюжета кампании или расследования.

Их правила включают дополнительные повествовательные эффекты и предложения по иным способам их использования. Мастерам рекомендуется изменять их по своему усмотрению. Мастеру также рекомендуется создавать своё собственное Демоническое Наследие, поскольку есть бесчисленные предметы зловещей злобы, готовые стать основой для новых приключений.

Роковой Камень

Демонологи считают, что Роковой Камень - это высушенные останки изгнанных Демонов. Серый и пористый, он, кажется, постоянно генерирует тепло, но мигом обращается в пепел при прикосновении. Многочисленные силы стремятся изолировать залежи Рокового Камня, но многие культы Хаоса обладают небольшими тайниками этой субстанции, используя её для создания призывающих кругов, зачарования оружия и даже для воздействия на обнаженную плоть - с ужасающими результатами.

Поиск Предмета

Несмотря на высокий спрос среди контрабандистов по всему миру, большинство Роковых Камней - это просто пепел от обугленных трупов. Подлинный камень можно найти только в областях недавнего демонического вторжения или недавних мест призыва. Роковой Камень необходимо хранить в покое, чтобы противостоять его воздействию, но нечистая теплота, выделяемая им, в конечном итоге уничтожает любой контейнер.

Использование Предмета

Любой ритуал для призвания Демонов получает бонус +30, если он совершается в круге или символе Хаоса, состоящим из Рокового Камня. Покрытие оружия с помощью Рокового Камня дает ему свойства Перегревающееся и Проклятое, а также навсегда снимает свойство Освященное, а покрытие им тела предоставляет черту Демонический (X) в течение X минут, где X равно половине бонуса Воли персонажа. Любой персонаж, использующий Роковой Камень, получает 1d5 очков Скверны за каждую минуту воздействия и получает штраф в размере -20 за любые результаты проверки на Пагубу или Мутацию. Роковой Камень может также использоваться для увеличения силы заклинаний Пагубной Демонологии или для повышения шансов или эффектов магических проявлений.

Проклятый Карильон

Легендарный объект, который, как утверждают, предшествовал основанию Империи, Проклятый Карильон - предвестник скорби. Говорят, будто он внезапно появлялся вблизи городов и поселков по всему миру, и всегда окутан облаками зеленого смога, колокола Карильона мягко звенят даже в совершенно неподвижном воздухе. С течением времени шум доводит даже стойкие умы в яму отчаяния и безумия.

Поиск Предмета

Никто не уверен, что на самом деле из себя представляет Проклятый Карильон, за исключением древнейших сообщений, которые описывают его как серию колоколов, окруженных гниющими пергаментами. Некоторые инквизиторы утверждают, что это некоторая форма инструмента темных богов, поскольку города, посещаемые колоколами, обычно поддаются голоду, болезням и навязчивому безумию. Смог, который сопровождает Карильон, быстро убьет любого, кто приблизится.

Использование Предмета

Когда появится Проклятый Карильон, он может остаться в том месте на несколько недель. Он может двигаться сам по себе к ближайшему месту и, кажется, исчезает в дымке испарений, только чтобы появиться поблизости через несколько мгновений. Персонаж должен пройти проверку Воли в конце каждого часа воздействия Карильона с штрафом -10 за каждый день присутствия Карильона, получив 1 очко Безумия за каждую СтН. Психические Расстройства, полученные от Карильона, всегда являются Одержимостью / Манией, сосредоточенными на каталогизации безобидных и не связанных между собой предметов. Его окружает облако смога с радиусом 20 метров, которое увеличивается на 5 метров в день; Любое живое существо в пределах дыма страдает от удушья после 30 минут воздействия независимо от брони / дыхательного аппарата. Проклятый Корильон может быть источником дребезжащих брешей в реальности, также он может привлечь внимание Демона, который его разыскивает и хочет вознаградить несчастных смертных поблизости за то, что они нашли его ценное имущество.

Рукавица из Зубов Гончих

Предположительно вырванная из уст убитых Гончих Хаоса, рукавица - это деформированная коллекция огромных клыков, расположенных вокруг скелетной латунной перчатки. В традиционном смысле это не оружие, ограниченные записи наблюдений указывают на то, что перчатка действует как инструмент фокусировки, который позволяет пользователю находить и отследить людей сквозь саму реальность, подобно гончим Хаоса.

Поиск Предмета

Связанная со многими чрезвычайно громкими убийствами по всейму миру, силы рукавицы делают её главной целью для многих различных организаций. Пираты, контрабандисты и даже некоторые изобретатели - все видят потенциальную пользу оскверненной перчатки. Ряд ведущих инквизиторов посвящают свою жизнь уничтожению реликвии, хотя другие ищут её для того чтобы использовать в своих нечестивых целях.

Использование Предмета

Персонаж может использовать перчатку для отслеживания целей почти на любом расстоянии или найти путь через неизвестные области. Перчатка дает бонус +30 к любым проверкам Ориентирования и Магической Чувствительности, а также к проверкам Выживания при использовании Выслеживания. Каждый раз, когда персонаж делает такую проверку, он получает 1d5 очков Скверны, плюс 1 дополнительное очко Скверны за каждую степень успеха. Мастер может заставить её предать своего владельца, если он слишком часто использует её, отправляя за ним стаи гончих Хаоса, либо даже перчатка может сожрать руку носителя. В рукопашном бою перчатка действует как меч и имеет свойства Проклятое и Громоздкое. Другие возможности перчатки могут вызывать ярость в любом, кого она касается, вынуждая его совершать безумные атаки и наносить кровоточащие раны, которые невозможно исцелить.

Реалитус

Первый Деммонический Молот, созданный для Инквизиции, Реалитус видел только одно сражение, прежде чем он был захвачен силами Хаоса. Вызванный на дуэль лордом-инквизитором Д'Тозиусом, возвышенный Вестник Крови одним ударом убил тщеславного Инквизитора и вырвал молот из его рук прежде, чем лидер воинства упал в лужу своей крови.

Поиск Предмета

Оскверненный прикосновением Вестника, Реалитус уже не просто оружие, но переносящий канал энергии Хаоса, который действует как громоотвод для нечестивой злобы. Пройдя через руки как Демона, так и смертного за годы, прошедшие с момента его трансформации, никакая попытка очистить молот от скверны никогда не была увенчана успехом. Многие опасаются, что однажды его пагубное присутствие вызовет демоническое нашествие.

Использование Предмета

Персонажи, владеющие Реалитусом, могут получить черты Губительное Присутствие (X), Демонический (X), Фазовый и Магическая Нестабильность, где X равно бонусу Воли персонажа. Те, кто уже обладали чертой Демонический, потеряют черту Магическая Нестабильность (если она у них была), поскольку теперь молот поддерживает их физическое присутствие. Персонажи, которые ранее не обладали чертой Демонический, получают 1d10 очков Скверны за каждый час использования молота; Другие персонажи без этой черты, которые находятся в пределах 10 м от молота, должны пройти проверку (-20) Воли за каждый час, пока они остаются в этом радиусе, или получить 1d10 очков Скверны за каждую СтН. Реалитус может также предоставить навык Командования 4 уровня и талант Ореол Власти, а в рукопашном бою - соответствует Демоническому Молоту Немезис со свойством Проклятое вместо свойства Святое. Нечестивый молот может также привлечь внимание Бога Крови, жаждущего его возвращения в битву, или даже быть использованным против Демонов Кхорна, поскольку молот помнит свой первый провал и жаждет мести.

Спектральное Пламя

Последний раз его видели около трех тысяч лет назад, Спектральное Пламя - мерзкий артефакт, который активно работает против любого, кто достаточно глуп, чтобы его использовать. Эскизы изображают его как декоративную стойку с установленной в ней свечей, с вечным, неестественным пламенем. Огонь являет вереницу демонических морд, когтистых рук, потерянных друзей и ужасы, лежащие за гранью воображения.

Поиск Предмета

В трудах Инквизитора Береника Турчи документируется длинная история предмета и несчастные, попавшие под его влияние. Ее слова намекали на то, что у пламени есть собственный разум, и он обещает запрещенное знание любому, кто сможет выдержать его пристальный взгляд. К сожалению, в трудах Инквизитора нет никаких указаний о том, как погасить огонь, рассказов о тех, кто пытался обрести знания и потерпел неудачу, и пучине безумия, в которую они погрузились, лишь взглянув на пламя.

Использование Предмета

Пламя может подарить тем, кто внимательно смотрит на огонь любой желаемый уровень выбранного навыка Знаний, вплоть до 4, после совершения проверки Воли с штрафом, равным десятикратным желаемому уровню (Уровень 3, например, предоставит штраф -30). Эффект длится в течение нескольких дней, равных СтУ проверки, но пользователь также получает 1d5 очков Скверны за каждый полученный уровень. Провал проверки нанесет 1d10 урона Интеллекту за каждую СтН. Пламя может привлечь внимание Демонов, стремящихся бросить вызов

неестественному огню или даже попытаться вернуть его обратно в лоно Хаоса. Вглядываясь в пламя, вы также можете получить очки Безумия, так как сознание рушится от страшных тайн, раскрытых им.

Пустотный Коготь

Один из самых страшных наследий Хаоса, Пустотный Коготь, приносит с собой самую силу Хаоса. Многие боятся, что это действительно отрезанный коготь Демона, удерживаемый в материальном плане древними и давно забытыми ритуалами. Будучи слишком хрупким для боя, он достаточно остр, чтобы разорвать завесу реальности и открыть проем прямо в Царство Хаоса.

Поиск Предмета

Есть несколько реликвий, которые привлекают столько же внимания, как и Пустотный Когорь. Даже самых слабых слухов достаточно для того, чтобы инквизитор оставил десятилетия жизненно важных исследований в надежде окончательно уничтожить отвратительное устройство. Культам, которые каким-то образом получают Коготь, обычно ничего не знают о масштабах ужаса, который они развязывают, и часто они сами становятся первыми жертвами потока ужаса, который они невольно впускают в реальный мир.

Использование Предмета

Любой может использовать Пустотный Коготь, чтобы порвать дыру в реальности, открывая прямой вход в Царство Хаоса. Те храбрецы (или глупцы), которые достаточно близки к прорыву в завесе должны каждую минуту проходить проверку (-60) Воли, или получат 1d10 очков Скверны и Безумия за каждую СтН. Разрыв держится 6 минут, и в это время сырая магия льется через отверстие, воздействуя на всё все вокруг. Мастер может впустить в мир Демонов, инициировать Магические и Губительные Проявления или даже вызывать одержимость у смертных, стоящих неподалеку.

Таблица 9–40: Дары Хаоса

Бросок d100	Эффект
1-5	**Недостойное Подношение:** Персонаж, желающий заполучить дар, остается лишь с горечью неудачи.
6-10	**Отродье:** Персонаж, желающий дар, превращается в Отродье Хаоса! Используйте профиль Отродья Хаоса на странице 118. Это преобразование занимает один полный раунд, в течение которого он использует свой новый профиль, будучи Оглушенным.
11-15	**Магическое Безумие:** Персонаж, желающий получить награду, получает талант Берсерк и немедленно входит в состояние Берсерка в соответствии с Талантом. Когда он находится в этом состоянии, его рукопашные атаки наносят дополнительный урон в 1d5.
16-20	**Частица Бессмертия:** Персонаж, желающий получить награду, получает черты Регенерация (4) и Вечный. Если у него уже есть черта Регенерация, увеличьте значение этой черты на 4.
21-25	**Сила Берсерка:** Персонаж получает черту Неестественная Сила (5). Если он уже обладает чертой Неестественной Силы, увеличьте значение этого свойства на 5.
26-30	**Чародейский Взор:** Персонаж приобретает черту Неестественные Чувства (100) или увеличивает значение этой черты до 100, если оно уже обладало им при более низком значении. Его атаки дальнего боя не учитывают значение Брони цели или Укрытия.
31-35	**Раздутое Тело:** Персонаж увеличивает своё Здоровье на величину двойного бонуса Стойкости и немедленно исцеляет весь урон, который был ему нанесен. Персонаж больше не может совершать действие Бега.
36-40	**Кристаллическое Тело:** Персонаж приобретает черту Естественная Защита (8). Если у него уже есть эта черта, увеличьте её значение на 8. Каждый раз, когда он получает попадание от атаки, уменьшайте значение черты Естественная Защита на 1 до конца схватки.
41-45	**Щит Силы:** Персонаж получает эффект Оберега со степенью защиты 35, который не разряжается. Если он уже обладает Оберегом, увеличьте его рейтинг защиты на +20. Он больше не может разряжаться.
46-50	**Механоид:** Персонаж получает черту Машина (4). Если у него уже есть эта черта, вместо этого увеличьте её значение на на 4.
51-55	**Всесокрушающий Клинок:** Персонаж выбирает одно свое рукопашное оружие. Это оружие получает черту Нереальное Оружие. Оно наносит дополнительно 1d10 урона.
56-60	**Звездная Судьба:** Персонаж получает черту Одаренный Судьбой (2). Если он уже обладает этой чертой, значение этой черты увеличивается на 2.
61-65	**Ядовитый:** Персонаж выбирает одно из своих оружий. Это оружие получает свойство Ядовитое (4). Если у него уже есть рукопашное оружие с этим свойством, увеличьте значение этого свойства на 4.
66-70	**Нечестивый Крестоносец:** Персонаж получает черту Неестественная Ловкость (5). Если он уже обладает этой чертой, увеличьте её значение на 5.
71-75	**Натиск Метеорита:** Персонаж получает черту Жестокий Натиск (7). Если он уже обладает этой чертой, увеличьте значение этой черты на 7 вместо этого. Кроме того, дистанция Натиска удваивается.
76-80	**Ледяная Аура:** Персонаж получает способность окутывать своё тело ледяными парами. В конце каждого хода персонажа каждый враг в радиусе 5 м от него получает энергитический урон 1d10 + 5 с бронебойностью 4.
81-85	**Всепоглощающая Ненависть:** Персонаж получает талант Ненависть (Все). Каждый раз, когда он наносит критический урон рукопашноей атакой, увеличьте наносимый в рукопашной урон на +2 до конца схватки (до максимума +10).
86-90	**Жизнеотвод:** Рукопашные атаки персонажа получают свойство Колящее (4) или увеличивают это свойство на 4, если они уже обладают им. Каждый раз, когда персонаж, получивший эту награду, наносит урон врагу (после уменьшения Броней и Стойкостью), он приобретает черту Регенерация (1d5) до конца следующего хода.
91-95	**Несколько Даров:** Совершите еще 1d5-1 (минимум до 0) бросков по таблице 3-1: «Дары Хаоса» и примените все результаты.
96-100	**Темный Апофеоз:** Персонаж превращается в могущественного принца-демонов (см. Стр. 119). Это вознесение занимает 1d5 раундов, в течение которых персонаж использует свой новый профиль, но Оглушен.

Таблица 9−41: Мутации Хаоса

Бросок d100	Эффект
01-03	**Животные Ноги:** Существо получает +1 к БЛов для определения Скорости
04-05	**Клюв:** Может использоваться для рукопашной атаки: Рукопашное; 1d10-1 Р, Примитивное (8)
06-07	**Внешность Животного:** Существо получает -2d10 к Харизме
08-09	**Жажда Крови:** Существо получает талант Берсерк
10-11	**Причудливый Окрас:** Косметическая
12-14	**Истощенная Внешность:** Существо получает -1d10 к Силе
15-16	**Когти:** Существо получает черту Естественное Оружие
17-19	**Циклоп:** Стрелковый Навык уменьшается вдвое (округление вниз)
20-22	**Глаза Улитки:** Существо получает +1d10 к броскам Инициативы
23-24	**Клыки:** Может использоваться для рукопашной атаки: Рукопашное; 1d10-2 Р, Примитивное (8)
25-27	**Зловоние:** Существо получает - 2d10 к Харизме, оппоненты получают штраф -5 к проверкам Рукопашного Навыка
28-30	**Грубый Жир:** Существо получает -1d10 к Силе, +1 к Здоровью
31-33	**Глаза Лягушки:** Существо получает -1d10 к Харизме
34-36	**Мех:** Косметическая
37-38	**Гребень на Голове:** Косметическая
39-42	**Рога:** Может использоваться для рукопашной атаки: Рукопашное; 1d10-1 У, Примитивное (8). Существо может получить эту мутацию три раза. На второй раз урон увеличивается на 1, а на третий раз оружие получает свойство Сокрушительное.
43-45	**Ужасающий Внешний Вид:** Существо получает черту Страх (1), или увеличивает значение на 1, если её уже имело.
46-47	**Огромный:** Существо получает +1d10 к Силе
48-50	**Большие Уши:** Существо получает бонус к проверкам Восприятия, связанным со слухом
51-53	**Жесткая Кожа:** Существо получает +1d10 к Стойкости
54-55	**Металлическая Кожа:** Существо получает +2 к ОБ ко всем частям тела. В случае повреждения восстанавливается на 1 ОБ в 12 часов.
56-58	**Клешня:** Существо получает черту Естественное Оружие. Существо может получить эту мутацию один раз для каждой руки. Существо с обеими руками-клешнями строго ограничено при выполнении действий, требующих ловкости рук. Соответствующие проверки страдают от штрафа -30.
59-61	**Цепкий Хвост:** Персонаж получает +1d10 к Ловкости, может держать оружие в хвосте.
62-63	**Регенерация:** Существо может совершить проверку Стойкости в начале каждого хода, и при успехе восстановить 1 Здоровья. Не работает в случае смерти.
64-66	**Многочисленные Язвы:** Существо получает - 2d10 к Харизме
67-69	**Чешуйчатая Кожа:** Существо получает +1 к ОБ ко всем частям тела. Талант можно приобретать 5 раз, каждый раз увеличивая ОБ на +1. В случае повреждения восстанавливается на 1 ОБ в 12 часов.
70-72	**Короткие Ноги:** Существо получает -1 к БЛов для определения Скорости
73-75	**Рыло:** Существо получает бонус +10 к специальному использованию навыка Выживание - Выслеживание
76-78	**Шипастый Хвост:** Может использоваться для рукопашной атаки: Рукопашное; 1d10 У, Гибкое
79-81	**Присоски:** Существо получает бонус +20 к проверкам Лазанья по гладким поверхностям
82-84	**Хвост:** Персонаж получает +1d10 к Ловкости
85-87	**Рука-Щупальце:** Существо получает бонус +20 к проверкам захвата. Существо может получить эту мутацию один раз для каждой руки. Существо с обеими руками-щупальцами строго ограничено при выполнении действий, требующих ловкости рук. Соответствующие проверки страдают от штрафа -30.
88-90	**Густой Мех:** Существо получает +1 к ОБ ко всем частям тела. В случае повреждения восстанавливается на 1 ОБ в 12 часов.
91-93	**Три Глаза:** Существо получает бонус +5 ко всем проверкам Восприятия, основанным на зрении
94-96	**Искаженный Разум:** Существо получает - 2d10 к Интеллекту
97-99	**Крылья:** Существо получает черту Летающий
100	**Отродье Хаоса:** Существо получает -2d10 к Интеллекту и Харизме. Существо немедленно получает 1d10/2 новых мутаций (округление вверх). Игнорируйте другие результаты Отродье Хаоса, если они выпадут